



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**  
**CAMPUS LARANJEIRAS**  
**NÚCLEO DE TEATRO**

**A PRESENÇA DA ATIVIDADE LÚDICA COMO PRÁTICA  
PEDAGÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

**LUIZA FERNANDA FEITOSA SECUNDO**  
**ORIENTADORA: Profª M.A LOURDISNETE SILVA BENEVIDES**

**LARANJEIRAS, SE**  
**Setembro, 2013**

**LUIZA FERNANDA FEITOSA SECUNDO**

**A PRESENÇA DA ATIVIDADE LÚDICA COMO PRÁTICA  
PEDAGÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Monografia submetida ao Núcleo de Teatro da Universidade Federal de Sergipe em cumprimento parcial do requisito para a obtenção do grau de licenciada em teatro, sob a orientação da Prof<sup>a</sup> M.A Lourdisnete Silva Benevides.

**LARANJEIRAS, SE**

**Setembro, 2013**

**LUIZA FERNANDA FEITOSA SECUNDO**

**A PRESENÇA DA ATIVIDADE LÚDICA COMO PRÁTICA  
PEDAGÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL I**

**Uma página de aprovação você vai pegar com alguém que  
eu ainda vou lhe dizer o nome depois que me devolver com  
as correções, certo?**

Trabalho de conclusão de curso aprovado  
como requisito parcial de avaliação para  
obtenção do grau de Licenciatura em  
Teatro da Universidade Federal de  
Sergipe.

Aprovado pela Banca Examinadora em \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_.

---

Prof<sup>a</sup>. M.A Lourdisnete Silva Benevides  
Orientadora

---

Prof<sup>o</sup>. Dr. Bernard Charlot  
1º Examinador

---

Prof<sup>a</sup>. M.A Jussara da Silva Rosa Tavares  
2º Examinadora

**Dedico este trabalho a minha mãe Mônica. Aos meus amigos Pedro Andrade e Sandy Soares que nessa jornada sempre me foram fonte de motivação e alegria e sempre me estenderam a mão quando eu caia.**

## AGRADECIMENTOS

Segundo Dalai Lama: “Toda ação humana, quer se torne positiva ou negativa, precisa depender de motivação”.

Eu agradeço àqueles que sempre me motivaram durante esses anos de curso, desde um sorriso sincero pelos corredores até aqueles melhores amigos que me carregaram nas costas quando eu não consegui me levantar.

Agradeço à minha mãe por ser tão amiga, companheira e compreensiva, sempre tentando dar o melhor que pode para mim.

A Diego Medeiros, pelo tempo e força depositados em mim para que eu chegasse até aqui e, principalmente, por me “obrigar” a acreditar em mim. E ao nosso amor, minha grande “máquina motora”.

A Dom Bosco, a Deus e à minha vovó Maria, a quem pedi em momentos de desespero. Ela que durante essa minha jornada teve que deixar seu corpo físico e assim o fez sempre preocupada com meus estudos.

À minha orientadora, pelo tempo e esforço dedicados.

A meus amigos e colegas mais especiais que eu não posso deixar de citar: Pedro Paulo e Sandy Soares, Eva Cardoso, Priscilla Capricce (bolinha de chocolate), Gustavo Floriano, Luana Morkay e Denys Leão.

Agradeço também às duas escolas, nas quais realizei a pesquisa de campo, pela atenção, tempo e espaço dedicados a mim. Duas escolas que já faziam e fizeram mais uma vez parte da minha vida.

Ao meu irmãozinho João Paulo, por colorir dias que seriam em preto e branco, me aquecendo e me impulsionando também a “subir la mano y gritar gol”.

Ao meu cachorro Chopin que, com seu olhar puro, doce e fiel, sempre que pôde ao meu lado, também aqueceu meu coração e me estimulou.

Por fim, obrigada a todos que de alguma forma me motivaram.

Ensinar exige um alto grau de ascetismo: a alegre responsabilidade por uma vida confiada a nós, uma vida que devemos influenciar sem qualquer indício de dominação ou [sic] auto-satisfação.

Herbert Read

## RESUMO

A presente monografia tem o intuito de investigar e analisar a presença da atividade lúdica como prática pedagógica no Ensino Fundamental I (1º ao 5º ano) em duas escolas, uma pública e uma privada, na cidade de Aracaju, Sergipe. Tal estudo investigou a metodologia dos professores de ambas as instituições, identificando a presença do lúdico, do brincar tradicional e o nível de importância na prática pedagógica, assim como verificando a relação do educador com o brincar virtual como ferramenta lúdica para o desenvolvimento da criança em sua formação cognitiva, sensível, crítica e reflexiva do seu universo interior e exterior. Para isso foi preciso uma pesquisa bibliográfica com ênfase no lúdico na educação, na formação do educador, sobretudo a formação lúdica. Foram também realizadas entrevistas e observações de campo por meio de vivência com os professores de ambas as escolas. A análise dos dados colhidos demonstrou o conceito dos educadores a respeito da atividade lúdica na prática pedagógica, as dificuldades e facilidades existentes para o trabalho com a ludicidade tradicional e virtual e a diferença da prática pedagógica com atividades lúdicas da escola privada e pública.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ludicidade. Desenvolvimento. Criança. Educação.

## ABSTRACT

This paper has the goal of investigating and analyzing the presence of playfulness-based educational practices in the primary schools (1st to 5th grade) in two schools, private and public establishments, in the city of Aracaju, Sergipe. Such study investigated the methodology applied by teachers of both institutions, trying to identify the use of recreational teaching and traditional playful activities and their level of importance in the tutoring practice, as well as verifying the virtual environment as a playful tool for the children development regarding their cognitive, sensitive, critic and reflexive formation, both in their inner and outer universes. For these purposes, the literature was researched, with emphasis on playfulness in the education process and teacher training. Complementing the work, interviews with educators and field observations were made on both schools. The analysis of the data collected demonstrated the concept educators hold on playfulness-based education, the existing difficulties and facilities when working with such approach, traditional and virtually, and the difference of teaching practices found in public and private schools.

**KEYWORDS:** Playfulness. Development. Child. Education.



## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>2. CAPÍTULO I – A IMPORTÂNCIA PEDAGÓGICA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....</b>	<b>13</b>
2.1. O Brincar Espontâneo da Criança.....	16
2.2. A Dramaticidade das Brincadeiras e a Função Pedagógica .....	17
2.3. A Relação entre a Ludicidade e a Cura.....	20
2.4. O Olhar Lúdico na Educação através do Tempo .....	24
<b>3. CAPÍTULO II – O LÚDICO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NA CONTEMPORANEIDADE .....</b>	<b>30</b>
3.1. A Formação do Educador no Brasil e a Relação do Lúdico no Currículo Pedagógico.....	34
3.2. Brincar Tradicional/Virtual .....	41
<b>4. CAPÍTULO III – ANÁLISE DE DADOS – REFLEXÃO DA PRESENÇA ATIVA DE ATIVIDADES LÚDICAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA .....</b>	<b>51</b>
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>61</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>64</b>
<b>APÊNDICE A – FORMULÁRIO PARA PROFESSORES.....</b>	<b>67</b>
<b>APÊNDICE B – REGISTRO FOTOGRÁFICO DE VISITAS À ESCOLA PÚBLICA .....</b>	<b>68</b>
<b>APÊNDICE C – REGISTRO FOTOGRÁFICO DE VISITAS À ESCOLA PARTICULAR .....</b>	<b>70</b>
<b>ANEXO A – RESPOSTAS A FORMULÁRIO PARA PROFESSORAS DA ESCOLA PÚBLICA .....</b>	<b>72</b>
<b>ANEXO B – RESPOSTAS A FORMULÁRIO PARA PROFESSORAS DA ESCOLA PARTICULAR .....</b>	<b>80</b>
<b>ANEXO C – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA COM COORDENADORA DA ESCOLA PARTICULAR .....</b>	<b>83</b>

## 1. INTRODUÇÃO

O ato de brincar permite à criança interagir com o mundo e com as pessoas ao seu redor de maneira atrativa e educativa. Atrativa porque lhe possibilita abstrair as complexidades que adereçam as relações com ambiente e indivíduos e exercitar a interação de forma divertida e simplificada, permitindo-lhe adicionar o seu próprio entendimento subjetivo. Educativa porque, à medida que interage e experimenta recorrentemente diversas situações, muitas dessas instâncias simuladas de situações de tratamento e convivência reais, a criança evolui seu tratamento e entendimento do mundo, de si mesma e de seus semelhantes.

Ao brincar, a criança exercita a sua criatividade, capacidade inata ao homem e que tem papel fundamental no seu desenvolvimento, devendo ser estimulada desde cedo, principalmente em seus primeiros anos de vida. É através deste exercício que o indivíduo transforma a si mesmo e o mundo que o cerca.

Nesse contexto, a ludicidade apresenta-se como ferramenta imprescindível à formação da criança. A presença da prática lúdica nas metodologias pedagógicas, é, então, de suma importância para possibilitar um bom desenvolvimento, permitindo aos educandos o exercício da criatividade e da espontaneidade, assim como a experimentação do contato social, promovendo desenvolvimento físico e psicológico.

Sabe-se que, através da brincadeira, a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo e aos outros, e que as atividades lúdicas são a essência da infância.

O ser humano brinca desde a mais tenra idade. De maneira geral, a criança pequena traz consigo o impulso da descoberta, da curiosidade, de querer aprender. No contexto escolar de nossos dias, vêm-se observando uma preocupação com a aplicabilidade das brincadeiras na prática pedagógica do educador, preocupação essa que “abre portas” para a ludicidade, mas não ainda de forma satisfatória.

Acredito ser necessário que o docente reflita sobre a importância do lúdico em sua prática pedagógica, sendo indispensável que se reconheça a si mesmo como mediador da cultura no processo educativo infantil.

A escola necessita levar a sério o uso da ludicidade na prática pedagógica dos professores, introduzindo-a como recurso pedagógico de concentração, desenvolvimento, descoberta e construção de conhecimento para o educando.

É preciso que o educar em sala de aula proporcione atividades dinâmicas e desafiadoras em que a criança participe de maneira ativa. O brincar é um recurso enriquecedor, capaz de fazer com que a criança solte sua imaginação, desenvolva sua criatividade permitindo-o conviver com diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior, organizando suas relações emocionais, procedendo nas suas relações sociais ao passo que seu conhecimento de mundo se amplia.

Neste trabalho, desejo investigar a presença da ludicidade no Ensino Fundamental I em instituições públicas e privadas, na tentativa de estabelecer a importância atribuída por tais instituições e seus corpos docentes a essa prática pedagógica e de fomentar a discussão acerca do tema.

Para tanto, escolhi duas escolas, uma particular e outra pública. Tais escolhas foram motivadas por ambas as instituições terem tido papel na minha formação escolar e pessoal. Para representar a cadeia pública de ensino, escolhi a Escola “A” por tê-la frequentado em minha infância, não como aluna, mas acompanhando o trabalho de minha mãe, então parte do quadro docente. Foi também o local que escolhi para a realização do meu estágio curricular. Para representar a cadeia privada, optei pela escola “B” por dois motivos: por ter se tornado uma instituição de destaque em Aracaju ao aplicar metodologia de ensino moderna, fazendo uso de tecnologias e material didático de rede nacional; por ter estudado lá alguns anos da minha vida.

A justificativa do presente trabalho se dá através da perspectiva de uma questão atual que atinge não só o Brasil, mas também outros países: o modo de educar nossas crianças, que vem mudando o exercício do lúdico na infância, e suas implicações na formação delas, podendo gerar consequências que perdurem pela fase adulta.

Acredito na importância da prática de atividades lúdicas para um desenvolvimento integral na criança, englobando a formação física, psicológica e social. “Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a

mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer” (CUNHA, 2001, p. 14).

É importante contar que, com a minha experiência vivenciada ministrando aulas, pude observar mudanças de comportamento nas crianças, influenciadas pelo exercício do brincar, constatando assim diferença comportamental entre aquelas que têm contato com atividades lúdicas e aquelas que não têm: “Na realidade, as crianças que são inaptas para brincar são destrutivas ao brincar com os amigos e tendem a apresentar problemas de conduta e hiperatividade na sala de aula. (COOLAHAN et al., 2000)”.

Por isso, a definição da pergunta problema: Como a atividade lúdica se encontra inserida como prática pedagógica no Ensino Fundamental I ?

Pesquisar e discutir a atividade lúdica dentro do contexto infantil é de grande relevância, uma vez que contribui para a elaboração de projetos e práticas mais coerentes para a prática pedagógica nas classes do Ensino Fundamental I, oferecendo subsídio para que ela possa ser feita de maneira agradável e proveitosa, não apenas em intervalos e aulas de educação física, como atividades meramente recreativas, mas também como práticas educativas complementares ao ensino tradicional.

Realizei, então, uma pesquisa qualitativa e decidindo-me pela metodologia de um estudo de caso nas referidas instituições investi a presença da atividade lúdica em seus Planos Políticos Pedagógicos e metodologias pedagógicas. E, por acreditar que ela possibilita um melhor entendimento da influência exercida pela presença ou ausência da ludicidade no ambiente escolar. Busquei descobrir se a ludicidade, quando e se presente, está devidamente inserida no âmbito das escolas analisadas e se a importância do brincar está entrelaçada à prática pedagógica dentro e fora da sala de aula.

A pesquisa de campo apropriou-se da coleta de dados por meio de entrevistas orais e escritas (questionários e formulários) feitas ao corpo docente e coordenadoras das escolas escolhidas, onde os entrevistados se posicionaram sobre a ludicidade e suas experiências quanto ao seu uso na prática pedagógica, bem como suas posições quanto ao lúdico virtual. Vali-me, também da observação direta nos ambientes escolares.

Adicionalmente, como um eixo problematizador secundário: as mudanças na maneira como educamos nossas crianças, promovidas pelos avanços tecnológicos, a exemplo da virtualização da ludicidade, tem acontecido em detrimento das práticas lúdicas tradicionais?

Para melhor desenvolver este trabalho, tracei três objetivos: analisar a importância pedagógica do lúdico para o desenvolvimento da criança, pesquisar o lúdico como prática pedagógica na contemporaneidade e investigar a presença das atividades lúdicas em duas escolas, uma pública e uma particular.

Amparei-me em literatura com ênfase na prática educativa em questão e em estudos da visão de teóricos e pensadores como Piaget, Vygotsky, Tizuko Kishimoto, Cipriano Luckesi, Rudolf Steiner, Viola Spolin, Richard Courtney, dentre outros, além dos Referenciais e Parâmetros Curriculares Nacionais, Leis de Diretrizes e Base e Estatuto da Criança e Adolescente, que contribuíram para o esclarecimento de ideias e trouxeram respaldo à pesquisa.

Através deste trabalho, pude constatar a presença da atividade lúdica em ambas as escolas estudadas. Na escola pública, tal presença está centrada nas aulas de educação física e atividades extracurriculares. O mesmo ocorre na escola particular, mas nesta há um melhor direcionamento e acompanhamento de tais atividades através de profissionais específicos, inclusive com preocupação em resgatar brincadeiras e jogos tradicionais esquecidos. Adicionalmente, a escola particular em questão faz uso do lúdico também como recurso de fixação para atividades curriculares tradicionais.

A pesquisa se encontra organizada em três capítulos:

No primeiro capítulo, analisei a importância pedagógica do lúdico para o desenvolvimento da criança. Pesquisei trabalhos de estudiosos de campos diversos, como Psicologia e Pedagogia, que teorizassem sobre o tema e embasassem a afirmação de sua importância.

No capítulo seguinte, pesquisei como o lúdico se apresenta como prática pedagógica na contemporaneidade, abordando a formação acadêmica do educador, as diferenças e relações entre o brincar tradicional e virtual e o papel do educador como catalisador dessas potencialidades.

Por fim, no terceiro capítulo, investiguei a presença da atividade lúdica nas duas escolas citadas, munida de observações em campo, depoimentos e entrevistas com profissionais educadores de ambas as instituições, observando as metodologias utilizadas com ênfase na ludicidade das práticas pedagógicas e a percepção que se tem da importância do lúdico como elemento educador no ambiente escolar.

## 2. CAPÍTULO I – A IMPORTÂNCIA PEDAGÓGICA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Cipriano Luckesi<sup>1</sup> (1992) caracteriza a ludicidade em ponto de vista interno e integral: “interno, porque se trata, nessa concepção, da vivência subjetiva de um indivíduo; integral, porque compreende esta dimensão subjetiva indissociável da vida exterior deste indivíduo na sua inserção sociocultural” (LUCKESI, 1992, p. 21).

No latim, lúdico é *ludus*, que quer dizer “brincar”. Esse brincar que está ligado ao mundo de faz de conta, da imaginação por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, experiências subjetivas da criança que são fundamentais para o seu desenvolvimento cognitivo. Os sete primeiros anos de vida do homem constituem um dos períodos mais importante de sua vida, principalmente os três primeiros, onde a condição humana é mais diversa e a criança é tão sensorial, explorando o rico mundo ao seu redor vivenciando experiências básicas para seu desenvolvimento e aprendizagem.

Para Steiner (1994), a afirmação de Jean Paul resume a importância da infância na vida do homem: “nos três primeiros anos o homem aprende muito mais para a vida do que nos três anos acadêmicos” (STEINER, 1994, p. 11).

O lúdico está para o desenvolvimento cognitivo assim como a criatividade está para o ser humano. Alguns estudiosos definem a criança como o ser que brinca e para eles criança que não sabe brincar será um adulto que não saberá pensar. Ouso ir mais além: será um adulto que não sabe criar.

Em um estudo de Hirsch-Pasek<sup>2</sup> (1991 apud Elkind 2004), a pesquisadora comparou crianças que frequentam pré-escolas acadêmicas e outras que frequentam pré-escolas que dão importância ao lúdico nas atividades pedagógicas. As primeiras eram menos criativas e mais ansiosas do que as demais, que tinham uma relação com a prática da ludicidade.

---

<sup>1</sup> Cipriano Luckesi, professor, soteropolitano, Doutor em Educação, vice-coordenador do GEPEL, Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação e Ludicidade, do Programa de Pós-Graduação em Educação – FAGED/UFBA.

<sup>2</sup> Kathy Hirsh-Pasek é uma psicóloga e pesquisadora prolífica. Ela é especialista em como ajudar as crianças a desenvolver em adultos inteligentes e bem ajustados. Em 1981, ela foi premiada com seu Ph.D. em Desenvolvimento Humano e Psicolinguística, pela Universidade da Pensilvânia.

A capacidade criadora é inata a cada ser humano e despertar esta capacidade é parte essencial do processo de desenvolvimento de cada indivíduo. Para Moreno<sup>3</sup> (1959), a criatividade nasce com o homem e é o meio que a bloqueia. E um dos meios responsáveis por permitir certas barreiras na subjetividade espontânea da criança é o âmbito escolar.

Diante disso, no que se refere ao aprendizado da experimentação de si mesmo, destacamos a importância da ludicidade como instrumento do desenvolvimento da criança em sua totalidade. O ato de brincar, e o incentivo da espontaneidade da brincadeira e do jogo lúdico, faz com que a criança crie o seu próprio universo e, conseqüentemente, expresse-se de maneira a fazer uma interlocução entre a sua realidade interna e a realidade física em que habita.

Fazendo parte dessa interlocução, o papel da Pedagogia é exatamente o de incentivar, motivando assim o exercício lúdico através de jogos, brinquedos e brincadeiras, das mais variadas formas, com a suas respectivas regras, bem como permitir que a criança também crie as suas próprias, procurando ser apenas guias auxiliares nesse processo de natureza individual da criança e deixando-a livre, sem amarras.

Para Steiner,

Quando começamos, como educadores, a introduzir coação, por mínima que seja, naquilo que a natureza humana individual quer, quando não compreendemos ser necessário deixá-la livre e sermos apenas os guias auxiliares prejudicando então a organização humana para toda a vida terrena. (STEINER, 1994, p.12)

Estaremos intervindo no desenvolvimento de uma vida equilibrada. Enquanto nós, educadores, não tivermos a consciência de que somos multiplicadores de uma sociedade, de que a nossa função é auxiliar o desenvolvimento do indivíduo de forma livre, estaremos prejudicando uma geração por inteira.

A liberdade é uma condição para a educação, também uma habilidade para unir o educador e o educando. Dá o direito ao educando de experimentar a vida, sendo assim verdadeiramente educado.

Diante disso, o referido autor adverte que,

---

<sup>3</sup> Jacob L. Moreno, médico, criador do Psicodrama.



Numa verdadeira educação não se trata de simplesmente olhar para o momento presente da criança, mas de considerar toda a vida humana até a morte. Precisamos saber que na idade infantil se encontra o germe de toda a vida humana terrena. Ora, a criança, por ser um organismo sensorial extraordinariamente delicado, é sensível não somente às influências físicas de seu meio ambiente, mas principalmente às influências mentais. Por mais paradoxal que possa parecer à mentalidade materialista, a criança sente o que pensamos à sua volta. (STEINER, 1994, p. 12)

Se desejarmos uma verdadeira educação, devemos ser verdadeiros em atitudes, pensamento e sentimentos, já que a criança reproduz, pela imitação, tudo o que sente e capta. E para seu pleno desenvolvimento, o aluno necessita captar também confiança e liberdade.

Neste contexto, o papel da Psicologia é, então, entender como a criança se desenvolve e se comporta diante das atividades lúdicas.

Para Piaget,

O homem é possuidor de uma espontaneidade estética e de uma capacidade de criação, das quais as crianças pequenas já manifestam a presença observável em seus desenhos, modelagens, representações teatrais (que procedem insensivelmente do "jogo simbólico"), canto, etc. Para ele as funções intelectuais ou sociais mostram um progresso mais ou menos contínuo, enquanto que, no domínio da expressão artística, ao contrário, se tem a impressão frequente de um retardamento. Responsabiliza a intervenção do adulto, os componentes do meio familiar e escolar, a falta de uma educação artística apropriada, como fatores contribuintes, em geral, para frear ou contrariar as manifestações da criação estética, que surgem cedo na infância. (1954<sup>4</sup> apud CHACRA, 2007, p. 44.)

Através do exercício da atividade lúdica, a criança aprende a ter contato com a frustração. No documentário "Criança, a Alma do Negócio"<sup>5</sup>, a psicanalista Ana Olmos enfatiza: "A criança só vai desenvolver no contato com a realidade e com a frustração".

Por isso, é importante ressaltar que o ato de brincar é, antes de tudo, uma maneira de se comunicar com a realidade, mesmo que com o exercício da imaginação criemos outra realidade, através da fantasia (jogo lúdico), numa perspectiva de compreendermos e transformar a própria realidade.

---

<sup>4</sup> PIAGET, Jean. **A Educação Artística e a Psicologia da Criança**. Revista Pedagógica, 1954.

<sup>5</sup> Criança, A Alma do Negócio é um documentário brasileiro produzido em 2008 com duração de 50 min. Dirigido pela cineasta Estela Renner e produzido por Marcos Nisti sobre como a sociedade de consumo e as mídias de massa impactam na formação de crianças e adolescentes, estruturado por videoaulas com os conselheiros da organização Projeto Criança e Consumo.

Brincar é socializar. Brincando, a criança aprende a conviver com o mundo e molda sua personalidade; reinventa situações do cotidiano, experimenta sentimentos fundamentais como alegria, tristeza, amor. Não é estranho ouvir dos mais velhos “uma criança aprende melhor brincando”. Brincar é um exercício lúdico vital e espontâneo. Seu desenvolvimento depende do lúdico; ela precisa brincar para crescer internamente, precisa do jogo como meio de aprender a equilibrar o interno e o externo.

## 2.1.O BRINCAR ESPONTÂNEO DA CRIANÇA

A espontaneidade, assim como a capacidade de improvisar do ser humano, pode se equiparar às vicissitudes orgânicas de qualquer outro animal selvagem. Os movimentos orgânicos nascem de forças motrizes geradoras de necessidades e manifestam-se externamente, seja de acordo com a maneira com a qual foi provocado, seja por um ato de sobrevivência ou pelo simples fato de divertimento.

Rudolf Steiner compara, de certo modo, o ser humano aos animais, para um melhor entendimento do primeiro:

A criança vive, por assim dizer, saboreando tudo que ingere. Neste aspecto há algo de fortemente animalesco. Nunca devemos, porém, igualar o elemento animalesco da criança ao do animal. O animalesco na criança é sempre, por assim dizer, elevado a nível superior. O homem nunca é animal, nem mesmo como embrião - aí muito menos. Mas pode-se tornar as ideias mais claras fazendo uma comparação. (STEINER, 1994, p. 11)

Em comparação aos animais, percebe-se a importância do brincar como algo essencial e instintivo na vida de seres vivos. O cachorro, por exemplo, chama o dono para brincar, e o animal até finge estar com raiva como parte do convite à brincadeira. Nota-se a necessidade instintiva do brincar, pois:

O homem, como o animal, possui uma espontaneidade instintiva, na medida em que o desenvolvimento físico dos órgãos dos sentidos e da estrutura nervosa da sinapse lhe permite a transmissão de mensagens sensoriais aos músculos e glândulas - aos órgãos do comer, do acasalamento, da fuga e da defesa - e, obviamente, funciona para atender os requisitos biológicos elementares: auto conservação, crescimento, procriação, preservação da espécie. Disto

decorre um desenvolvimento paralelo de uma linguagem de signos e sinais. (CHACRA, 2007, p. 47.)

Através da prática da atividade lúdica, as crianças desenvolvem também a espontaneidade, o que prepararia o futuro adulto para a surpresa, especialmente porque:

O sentido de espontaneidade, enquanto função cerebral, mostra um desenvolvimento mais rudimentar do qualquer outra importante função fundamental do sistema nervoso central... Parece não haver nada para que os seres humanos estejam pior preparados e o cérebro humano pior equipado do que para a surpresa. (1959<sup>6</sup> apud CHACRA, 2007, p. 44)

Nesse sentido, o criar, através do exercício da brincadeira, está relacionado com a adaptação às condições em que se estabelece o jogo, e também com as limitações, das mais inusitadas formas, sejam elas relacionadas ao espaço ou ainda à falta de material físico – neste caso, o próprio brinquedo. O ato de improvisar inventando um mundo de fantasias está intimamente ligado ao universo que a criança está inserida. Como exemplo, poderíamos citar uma criança que mora em uma vila de pescadores: em seu imaginário cabem muito bem cantigas, brinquedos e brincadeiras aproveitadas do seu entorno, tais como conchas, restos de linha e cascos de cocos e que podem se transformar em diversos brinquedos.

Quando observamos a espontaneidade da criança ao inventar seu próprio universo através do jogo lúdico, com a invenção de brincadeiras, estamos observando, assim, a sua sensibilização e busca de autoconhecimento, como também a sua reação através das interferências interpessoais e a sua capacidade de se relacionar coletivamente.

## 2.2. A DRAMATICIDADE DAS BRINCADEIRAS E A FUNÇÃO PEDAGÓGICA

É perceptível a inventividade em que o contexto imaginário está inserido. A criação, oportunizada pela espontaneidade infantil, promove um leque de

---

<sup>6</sup> MORENO, Jacob L. **Psicodrama**. 1959

possibilidades dramáticas, mas que também já vem arraigada em seu bojo pelo fato de que a expressividade humana é inata a cada indivíduo.

Em determinadas brincadeiras, podemos observar a capacidade de transformação em “personagens”. Isso acontece pela necessidade inerente de dialogar emocional e socialmente com o contexto em que se está inserido.

Sobre esta questão, Olga Reverbel afirma:

Pouco a pouco, os saltos, os gritos e as garatujas vão se transformando em mímica, dança, canto, desenho e modelagem. O jogo lúdico muda espontaneamente para jogo dramático. É importante que essas transformações aconteçam naturalmente, proporcionando à criança o prazer de novas descobertas. (REVERBEL, 1989, p. 174)

Nesse contexto, o papel do professor é o de estimular a criatividade através de práticas pedagógicas que possibilitem a valorização da expressividade do educando para que este se perceba inserido em um contexto de coletividade, com similaridades e diferenças, mas também fazendo com que a criança aprenda e se desenvolva a partir de regras preexistentes no contexto social.

Como aponta Viola Spolin:

Através do brincar, as habilidades e estratégias necessárias para o jogo são desenvolvidas. Engenhosidade e inventividade enfrentam todas as crises que o jogo apresenta, pois todos os participantes estão livres para atingir o objetivo do jogo à sua maneira. Desde que respeitem as regras do jogo, os jogadores podem ficar de ponta cabeça ou voar pelo espaço.

(...) Poucas são as oportunidades oferecidas à criança para interferir na realidade, de forma que possam encontrar a si mesmas. Seu mundo, controlado pelos adultos que lhes dizem o que fazer oferece poucas oportunidades para agir ou aceitar responsabilidades comunitárias. (SPOLIN, 2010, p. 5)

Desse modo, dar liberdade à criança é fazer com que ela mostre toda sua potencialidade expressiva através da sua intuição e de toda sua bagagem emocional, na intenção de que, através desse processo, ela interfira diretamente no ambiente em que a cerca.

Brincadeiras como “eu sou rica, rica, rica... eu sou pobre, pobre, pobre...” e cantigas de roda como “Sambalelê tá doente, tá com a cabeça quebrada”, ou mesmo com a criação de ambientes inteiros, surgidos do nada, enriquecem não só a relação da criança com o outro, mas também a sua capacidade de lidar com as suas possibilidades interiores e as suas limitações a partir da utilização da sua cognição.

Contudo, podemos notar que, atualmente, ainda encontramos educadores e pensadores que veem o lúdico como algo sem importância, resistindo em incorporá-lo às atividades de sala de aula, acreditando haver uma incompatibilidade entre a ludicidade e a seriedade, contrariando importantes estudiosos que defendem a importância da presença da ludicidade na educação do indivíduo, principalmente na Pré-escola e no Ensino Fundamental, como é o caso Piaget<sup>7</sup>, Luckesi, Vygotsky<sup>8</sup>, Kishimoto<sup>9</sup>, Huizinga<sup>10</sup>, Rubem Alves<sup>11</sup>, entre outros.

Sobre essa questão, Nelson Marcelino ressalta “a dificuldade de falar sobre o lúdico, uma vez que esse assunto não é considerado coisa séria. Essa dificuldade é maior quando se aborda a questão da sala de aula, onde o lúdico e a seriedade são colocados em pontos opostos” (MARCELINO, 2002, p.63)

Tais educadores precisam enxergar a importância do lúdico, pois esta é a forma de o ser humano se expressar. A atividade lúdica pode ser entendida também como uma mudança de significado, uma forma de linguagem. Por ser um exercício espontâneo, livre e de divertimento, os educadores não podem deixar de lado esse instrumento de aprendizagem. A criança aprende brincando e com os jogos, além de se divertir, incorpora à sua identidade habilidade, normas e valores exigidos nas regras das brincadeiras.

Spolin (2010) enfatiza a necessidade do jogo na infância, mostrando que as características presentes na criança, como a ingenuidade e a inventividade, aparecem no jogo para solucionar a crise que ele apresente, pois está subtendido

---

<sup>7</sup> Jean Piaget nasceu em 1896 e faleceu em 1980. Cientista suíço formou-se em Biologia, estudou Filosofia e doutorou-se em Ciências Naturais. Em 1919 publica os primeiros artigos sobre a criança. E em 1925-1931, com o nascimento dos filhos, amplia o convívio diário com a "criança pequena" e possibilita o registro de observações que geram novas hipóteses sobre as origens da cognição humana

<sup>8</sup> Vygotsky nasceu em 1897, faleceu em 1934. Formou-se em Direito em 1918. Pensador bielo-russo importante em sua área. Foi pioneiro na noção de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida.

<sup>9</sup> Tizuko Kishimoto, Pedagoga, com doutorado e pós-doutorado em educação, tem vários livros publicados sobre assuntos relacionados a jogos, brincadeiras e educação infantil e formação do professor. Professora titular da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP)

<sup>10</sup> Johan Huizinga (Groninga, 7 de Dezembro de 1872 – DeSteege, Rheden, 1 de fevereiro de 1945) foi um professor e historiador neerlandês, conhecido por seus trabalhos sobre a baixa Idade média, a Reforma e o Renascimento.

<sup>11</sup> Rubem Alves (Boa Esperança, Minas Gerais, 15 de setembro de 1933) é um psicanalista, educador, teólogo e escritor brasileiro, é autor de livros e artigos abordando temas religiosos, educacionais e existenciais, além de uma série de livros infantis.

que, durante o jogo, a criança é livre para alcançar o seu objetivo da maneira que escolher, desde que não desvie das regras dele.

Ao jogar, a criança vivencia a realidade social de uma forma estimulante e motivadora. Brincar é viver, pois,

Só se aprende quando se gosta, quando se ama o que estuda (...) aprender tem que ser (...) como saborear uma gostosa e não ter que engolir uma comida deteriorada. O educador deve direcionar a afetividade (seduzir) o aluno em relação ao que está sendo estudado. (1998<sup>12</sup>, apud ALVES, 1995, p. 51)

Desse modo, é fundamental que os educadores revejam suas metodologias para não deixar deficiente o desenvolvimento do educando e tenham consciência do fator ludicidade, que é algo que precisa ser visto com seriedade.

Oliveira (1992) chama a atenção para o profissional da educação das primeiras séries do indivíduo, mostrando a importância de oferecer condições necessárias para que ocorram as relações lúdicas, pois estas são reconhecidas como de valor especial para as crianças diante dos conhecimentos indispensáveis ao desenvolvimento da consciência de si e do outro.

Luckesi acrescenta “a atividade lúdica propicia um estado de consciência livre dos controles do ego” (2000<sup>13</sup> apud LÉLIS, 2004, p. 109). Assim sendo, possibilita que a formação de seu caráter seja saudável, livre do Caráter Neurótico – “indivíduo fragmentado, encoraçado e restrito” (1983<sup>14</sup> apud Lélis 2004, p. 99), muito comum atualmente, afirma Reich.

### 2.3.A RELAÇÃO ENTRE A LUDICIDADE E A CURA

Diante do que consta na história da Psicanálise, Sigmund Freud, enquanto representante maior desta ciência, buscou como meta das suas pesquisas a compreensão das operações do inconsciente, analisando suas manifestações pelo

---

<sup>12</sup> GADOTTI, Moacir. **Pedagogia da Práxis**. São Paulo, Cortez, 1998.

<sup>13</sup> LUCKESI, Cipriano Carlos (Org.) **Ludopedagogia** – Ensaio 1: Educação e Ludicidade. Salvador: GEPEL, 2000.

<sup>14</sup> REICH, Willhelm. **A Função do Orgasmo**: Problema Econômico-Sexuais da Energia Biológica. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

comportamento humano. De acordo com Freud, “o brinquedo<sup>15</sup> é o caminho real para o inconsciente da criança, assim como o sonho é o caminho real para o inconsciente do adulto. Ou seja, a experiência do brincar tem seu lado interno; que se expressa no externo.” (1987<sup>16</sup> apud LUCKESI, 1992, p. 8).

Seguindo o raciocínio psicanalítico de Freud, Luckesi (1992) afirma que todas as pessoas possuem a presença de duas forças que têm fundamental importância e influenciam os relacionamentos pessoais e intrapessoais dos seres humanos: as forças regressivas e as forças progressivas.

As forças regressivas vão fixar a atenção da pessoa no passado, na maioria das vezes ocasionando um apego a certos sentimentos e situações que dificultam a superação de obstáculos, tornando o indivíduo um refém de emoções que diminuem sua capacidade de superação de traumas e busca por novas experiências. As forças progressivas fazem o trabalho inverso, tendendo a concentrar a atenção do indivíduo no futuro.

Sobre essa questão, Bettelheim,

A maior importância da brincadeira está no imediato prazer da criança, que se estende num prazer de viver. Mas a brincadeira tem duas faces adicionais, uma dirigida para o passado e outra para o futuro, como o deus romano Jano. A brincadeira permite que a criança resolva de forma simbólica problemas não resolvidos do passado e enfrente direta ou simbolicamente questões do presente. É também a ferramenta mais importante que possui para se preparar para o futuro e suas tarefas. (1988<sup>17</sup> apud LUCKESI, 1992, p. 8)

Estas forças são manifestadas diariamente, sendo suas presenças refletidas no sentimento de bem estar interno e externo, muitas vezes dificultando os relacionamentos sociais. No caso das forças progressivas, estas constantemente criam possibilidades de desenvolvimento do ser humano, buscando uma organização pessoal pela mediação da compreensão de si e do mundo que o cerca.

Buscando compreender os conceitos supracitados, concordamos com as afirmações de Luckesi (1992) quando relata que uma criança que passou por uma

---

<sup>15</sup> Para Luckesi, o brinquedo deve ter um vasto leque de compreensão, que inclui os brinquedos como objetos materiais, assim como os brincares da criança.

<sup>16</sup> FREUD, Sigmund. **O Mal Estar na Civilização**. In. FREUD, Sigmund. **Obras Psicológicas Completas**. Rio de Janeiro: Imago, 1987.

<sup>17</sup> BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**: Rio de Janeiro: Campus, 1988, p. 145.

experiência de hospitalização, após sair do hospital, vai refletir, através de suas brincadeiras, fragmentos dessa experiência.

Concordando com a situação descrita pelo autor, pode-se perceber como exemplo entre as brincadeiras mais comuns da criança pós-hospitalizada: brincar de médico, enfermeira, de hospital, de ambulância, etc. Podendo também expressar-se através da fala, de desenho, histórias inventadas e demais situações que podem ser interpretadas como a busca de uma compreensão daquilo que aconteceu com ela.

Nas interpretações psicanalíticas, brincar não se restringe apenas às revelações do inconsciente, sendo também liberador, ou seja, enquanto brinca, a criança libera informações contidas no inconsciente.

Diante disso, Luckesi afirma que,

O ato de brincar não só é revelador do inconsciente, ele também é catártico, ou seja, ele é liberador. Enquanto a criança brinca, ela, ao mesmo tempo, expressa e libera os conteúdos do inconsciente, procurando a restauração de suas possibilidades de vida saudável, livre dos bloqueios impeditivos. E, por vezes, os bloqueios já estão tão fixados, que eles impedem a criança até mesmo de brincar; fato este que estará nos sinalizando para uma atenção mais cuidadosa para esta criança. (LUCKESI, 1992, p.10)

A brincadeira é liberadora porque proporciona, através da criatividade da criança, a possibilidade de interagir com o mundo ao seu redor através da exteriorização das suas próprias percepções, criando um universo particular, tendo como principal característica a ausência de impedimentos e bloqueios.

Entende-se como bloqueios, traumas que foram adquiridos por situações que podem ser causadas não só no caso de hospitalização, mais nos diversos meios de contato social da criança: família, escola, etc. Muitas vezes, estes bloqueios estão tão aparentes que impedem a criança de brincar.

Sobre hospitalização na infância, Oliveira considera que “a saúde é um processo contínuo de adaptação do organismo envolvendo atividade e mudança e refletindo as respostas criativas aos desafios ambientais” (2002<sup>18</sup> apud TOSTA, 1997 p.9).

O organismo precisa integrar-se aos sistemas para manter sua autonomia. A doença desorganiza a dinâmica do organismo em atividade, causando a falha nesta

---

<sup>18</sup> OLIVEIRA, Zilma. **Educação Infantil**: Fundamentos e Métodos. São Paulo: Cortez, 2002.



integração. Mas, caso haja algum estímulo, a criança pode integrar-se a novas experiências.

A doença e a hospitalização trazem uma situação de difícil compreensão para a criança, podendo gerar, segundo Oliveira, “um conflito traumático devido à exposição ao estresse causado por fatores da situação que se apresente: doença, dor, aplicação de remédios, separação dos familiares e amigos da escola, quebra da rotina diária” (2002 apud TOSTA, 1997 p.10).

Este é um fator que vai depender do estado do quadro da enfermidade, onde o enfrentamento da doença pela criança dependerá de fatores externos, como cronicidade, maneira como ela e a família lidam com o assunto, apoio de pessoas amigas e crenças da família e equipe de saúde relativas às chances de recuperação.

A criança enferma não depende apenas de remédios e equipamentos hospitalares para poder sentir-se confortável dentro deste ambiente desconhecido, ou até já frequentado anteriormente. O contato com seres humanos, para Oliveira (2002), também auxiliam nesta recuperação.

A interação desta criança com a mãe, citada pelo autor supracitado, lembrando-se da relação de afeto e das brincadeiras que toda figura materna faz com seus bebês, possibilita uma melhor adaptação da criança ao hospital, sendo este brincar uma representação da liberdade de criação. Esta criatividade também pode derivar do contato da criança com qualquer outra pessoa do hospital, bastando apenas que esta esteja em sintonia com aquela e disposta a brincar, pois a criança, em muitas situações, costuma expressar-se através de gestos que nem sempre são compreendidos.

Brincar é uma maneira própria de a criança comunicar-se, principalmente quando ainda não possui a verbalização da linguagem totalmente desenvolvida. É através das brincadeiras que a criança expõe seus próprios pensamentos, comunicando-se com os adultos que a observam ou com outras crianças.

## 2.4. O OLHAR LÚDICO NA EDUCAÇÃO ATRAVÉS DO TEMPO

A concepção da educação é uma noção historicamente construída, mas sempre traz como propósito o desenvolvimento humano. Constantemente, ao longo dos tempos sua estrutura é influenciada por tendências regidas por diversos interesses e sistemas. Contudo, é preciso respeitar o papel fundamental da educação de viabilizar possibilidades de desenvolvimento físico, intuitivo e intelectual do ser humano para que seja inteiro e pleno.

O problema-questão está na relação “inteiro e pleno”. A educação escolar separa e fragmenta o ser humano ao privilegiar o intelecto, promovendo apenas a cultura do indivíduo em detrimento do seu físico e principalmente do seu intuitivo. Os métodos e teorias de ensino são impostos de uma maneira cartesiana baseada na transmissão dos conteúdos curriculares.

Conforme Santos salienta:

A escola (...) separa a cabeça das mãos, a razão da emoção, não nos abarca na totalidade, na formação do ser como tal para a vida. Ela dá instrumentos de compreensão e modificação da natureza que constituem a cultura, mas não propriamente de uma interação com a natureza de uma interdependência com o meio. (SANTOS, 2004 p. 188).

Por isso, no âmbito escolar, a construção do desenvolvimento do educando deve abarcar aspectos que valorizem a parte emotiva e intuitiva do mesmo, tendo como fim a formação completa da criança, em todas as suas dimensões. Luckesi (2000) afirma que a ludicidade é um dos caminhos que contribuem para esse desenvolvimento inteiro e pleno.

No processo histórico da humanidade, vários estudiosos discutem a necessidade de uma educação que possibilite ao indivíduo a exploração de si mesmo e do meio social inserido de suas qualidades essenciais e criativas. Referindo-se ao processo educativo através dos séculos e a situação da imaginação, do jogo e do brincar, aponta Courtney:

Cada época e cada sociedade desenvolve sua própria forma de educação. Em contraposição à Igreja medieval que desenvolveu um sistema educacional voltado para a manutenção do sacerdócio, e ao sistema educacional do século XIX que realçou determinadas práticas acadêmicas no sentido de prover uma força clerical para a revolução industrial, precisamos proporcionar uma educação que

habilite os homens para desenvolverem suas qualidades humanas. Está é a maior necessidade de nosso tempo. (COURTNEY, 2010, p. 4)

Platão defendia que o jogo era fundamental para a educação da criança, que ela deveria estar cercada de tal atmosfera para poder crescer bem educada e ser cidadã virtuosa. Para o pensador, a educação infantil deve ser “de maneira lúdica e sem qualquer constrangimento” (COURTNEY, 2010, p. 5), havendo assim a possibilidade de desenvolver o seu caráter com os valores e morais apropriados ao meio social que está inserida.

Aristóteles, outro grande pensador do Mundo Antigo, também defendia o jogo na educação e acrescenta na sua proposta de atividades lúdicas o modal teatro, afirmando que a imitação é inata ao homem e que, imitando, aprende de uma maneira intelectualmente prazerosa. “A imitação é natural no homem desde a infância, sendo esta uma de suas vantagens sobre os animais inferiores, pois ele é uma das criaturas mais imitativas da terra e aprende primeiro por imitação.” (COURTNEY 2010, p.7)

Já para os romanos, esse modal lúdico só tem um propósito educacional se for utilizado para ensinar lições de moral. No século X, depois de um momento de aversão ao teatro, a Igreja abriu brecha, primeiro com São Tomaz de Aquino, como recreação e para os jogos apenas como relaxamento após trabalho sério. Em seguida, a Igreja, depois de aderir ao pensamento aristotélico, criou o teatro litúrgico com fim didático para ajudar o analfabeto a compreender a fé.

Na Renascença, os jogos dramáticos estavam em evidência como atividades para tornar o indivíduo mais zeloso em sua conduta e aprendizado. A dramatização de batalhas, onde os jovens podem representar a tomada de uma fortaleza, dentre outras situações das guerras medievais. No século XVI, essas atividades adentraram em quase todas as escolas, que viram no método dramático a sua utilidade para o ensino de outras matérias. O humanismo enfatiza a arte de falar e, nesse período, eram comuns encenações escolares, dança, música e canto, dentre outras manifestações artísticas, ambas atividades prazerosas que promovem desenvolvimento no indivíduo, ou seja, desenvolvimento pela prática de ludicidade.

Wolsey retrata o objetivo de relaxamento e lição de moral da atividade lúdica através do método teatral desse período:

E a alegria prolonga a vida e traz saúde. A alegria recria nossos espíritos e afasta a melancolia. A alegria aumenta a amizade sem prejudicar nossa riqueza. A alegria é para ser usada quanto para mais quanto para menos, sendo associada à virtude com comportamento decoroso. Acreditamos, ninguém de boa índole pode contradizer o seguinte: que a alegria nós pretendemos usar evitando toda culpa.<sup>19</sup> (COURTNEY, 2010, p. 11)

As atividades lúdicas na educação, ao longo da história, foram retratadas de diversas maneiras por diversos pensadores e estudiosos em aspectos diferentes de seu valor. Da brincadeira ao jogo dramático, passando pelo teatro, dança e música, dentre outros métodos lúdicos que dão subsídios para a criança externar de forma harmônica, até onde for possível, todas as suas diferentes inclinações internas.

No começo do século XIX, Rousseau foi um dos estudiosos que provocou pensamentos educacionais voltados para primeira educação da criança, calcada quase por completa em jogos. Os atos de brincar, correr e jogar têm um valor inestimável, não devendo haver repreensão e estimulando-se os instintos naturais.

Para o referido teórico,

Trabalho e jogo são equivalentes para a criança; seus jogos são sua ocupação, e ela não se vê nenhuma diferença entre os dois. Ela se atira em tudo com encantadora dedicação e liberdade, que mostra o alcance de sua mente e a extensão de seu conhecimento. (...) ela alcançou a maturidade da infância, viveu uma vida de criança, não ganhando perfeição à custa de sua felicidade, mas desenvolvendo uma por meio da outra. (COURTNEY, 2010, p. 18)

É completa a sua preocupação diante da desvalorização dos jogos e brincadeiras na infância, privando o homem de seu direito de ser criança no seu devido tempo. Toda criança será um adulto amanhã, e seus instintos naturais, estimulados no seu processo de desenvolvimento, permitirão uma maturação completa de suas capacidades.

Diante disso, Rousseau solicita que o homem,

Ame a infância; estimule seus jogos, seus prazeres, seus encantadores instintos... Considere o homem no homem e a criança na criança... A natureza deseja que as crianças sejam crianças antes de serem homens. Se tentarmos inverter a ordem, produziremos frutos precoces que não terão nem maturação nem sabor, e logo estarão estragados... A infância tem seus meios próprios de ver, pensar, sentir, que lhe são convenientes; nada é menos razoável que substituir o que nos é próprio. (COURTNEY, 2010, p. 17)

---

<sup>19</sup> O prólogo, da primeira de todas as comédias escritas em inglês, *Ralph Roister Doister* de Wolsey, em 1528.

Com presteza, Darwin, com sua teoria evolucionista, deu uma consistência científica ao pensamento de Rousseau ao afirmar que a criança, ser orgânico em desenvolvimento, deve ter suas fases de crescimento estimuladas e que as atividades lúdicas fazem parte do ser humano em desenvolvimento tanto quanto outro componente.

Na educação moderna, tivemos também importantes estudiosos que valorizavam a prática lúdica na educação infantil. Sir John Adams criou um termo para os novos métodos, baseado no respeito para cada etapa do indivíduo de Rousseau, chamado Educação Pedocêntrica, ou seja, a partir da criança. Acrescenta Dewey que “a fonte primária de toda atividade educacional está nas (...) inúmeras atividades espontâneas das crianças, jogos, brincadeiras, mímicas (...) são passíveis de uso educacional, e não apenas isso, são pedras fundamentais dos métodos educacionais.” (1900 apud Courtney, p. ).

Passando por Platão, Aristóteles, Rousseau e Dewey, o pensamento da importância do brincar, dos jogos e do educar-se em si mesmo foi se consolidando, criando força para se auto afirmar para a defesa de si. Porém, até o século XX, essa importância se limitava ao pensar, e só foi possível ver a sua praticabilidade na educação escolar das crianças a partir dos anos 20.

Após a Segunda Guerra Mundial, houve diversas pesquisas e experiências científicas influenciadas por essa prática educacional tão bem defendida pelos pensadores de épocas passadas, desenvolvendo novos conceitos e reafirmando conceitos já definidos. Alguns teóricos, considerados modernos e contemporâneos, que são fundamentais no quesito científico da questão, estão citados no capítulo primeiro.

Após essa breve retrospectiva histórica a partir do olhar do lúdico entrelaçado na educação do homem em seus primeiros anos. Podemos concluir que a educação precisa ser vista pela necessidade da criança, do que ela precisa para amadurecer, do movimento criativo que vê a criança como criança, condição esta que deve ser preservada, estimulada como lhe é de direito. Vimos na trajetória histórico-cultural essa condição ser elemento de pesquisas de profissionais da Filosofia, Psicologia, Sociologia, Biologia e atualmente também defendida por importantes pedagogos.

É preciso voltar o olhar para o passado para analisar as bases das questões que afligem a atualidade. E mediante as ideologias e teorias, fica evidente a importância da presença do lúdico na educação infantil como necessidade básica de “sobre convivência”. É necessário observar e perceber também que o ambiente estabelecido para educação perante os padrões sociais, ou seja, o ambiente familiar, o ambiente escolar esteja permissível. Porém, não é nosso intuito aprofundar a relação educação / ambiente familiar, pois cabe aí outro estudo aprofundado, sendo o ambiente escolar o foco desta pesquisa.

Ao entendermos a relação significativa do lúdico, com o desenvolvimento da criança, com a educação e com o ambiente escolar, concluímos que este último precisa estar em condições para que a relação ocorra prazerosa e plenamente. Portanto, cabe ao educador prover tais condições, ser o mediador da aprendizagem, estabelecer o papel de observador e avaliador e, o mais importante, manter e intensificar a aprendizagem e estimular o desenvolvimento.

Sobre o que a criança espera encontrar na relação professor / aluno no contexto escolar, Almeida afirma que,

A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder - alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor. (ALMEIDA, 1987 p.195)

Contudo, atualmente percebemos que não é exatamente isso que acontece. Há falhas na educação de nossas crianças, que pode estar na equivocada formação do educador, nos novos métodos de atividades lúdicas envolvidos de tecnologia virtual sem que a criança primeiramente crie suas raízes com o físico real.

Uma educação no magistério equivocada em relação à visão da ludicidade que muitas vezes é trabalhada de forma totalmente descontextualizada, fragmentada e mecânica. Cruz; Almeida; Cunha; Souza<sup>20</sup> (2008) apontam a deficiência dessa relação na prática pedagógica:

Nesse contexto exercíamos a crença de que a escola é o lugar sério, escola é escola, ludicidade é divertimento. Ouvíamos muito no percurso de nossa vida escolar e repetíamos em nossa prática

---

<sup>20</sup> Trabalho monográfico dos formandos Carla Jean Cruz, Eliana Almeida, José Cunha, Vanúzia Souza, apresentado em 2008 à Universidade do Estado da Bahia – UNEB.

docente frases cotidianas que revelava essa crença de que o lúdico não é sério: “Isso aqui não é brincadeira! Acabou a brincadeira e vamos à aula! Aqui não é lugar de brincar e sim de estudar!” (...) trazendo nossas reflexões, constatamos o vácuo dessa formação pedagógica, pois concluímos o ensino fundamental sob orientação de professores sem formação lúdica, e o mesmo se repetiu durante nossos estudos no antigo segundo grau, especificamente no curso de Magistério. (CRUZ; ALMEIDA; CUNHA; SOUZA, 2008, p. 34)

O conhecimento do lúdico na formação profissional do professor é de suma importância para uma educação de qualidade. Para isso, faremos uma breve contextualização histórica da formação do educador no Brasil, demonstrando como ela limita o maior interessado: a criança. Observaremos as correntes, tendências e leis que influenciaram na estrutura de tal formação para assim analisar a posição do educador quanto ao brincar, ao jogar e a outros recursos lúdicos na prática pedagógica e assim melhor compreender o porquê de sua ação docente estar fragmentada.

### 3. CAPITULO II – O LÚDICO COMO PRÁTICA PEDAGÓGICA NA CONTEMPORANEIDADE

A criança tem o direito de brincar, como assegura o ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente, no artigo 16, parágrafo 4. Temos o dever de garanti-lo também dentro da sala de aula. É uma necessidade básica como a alimentação, saúde e educação. A LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996, no artigo 29, presa o desenvolvimento integral da criança até os seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social.

Tal desenvolvimento da criança está diretamente relacionado com a condição adequada para que ela possa potencializar seus aspectos naturais e viver a infância na sua fase correta, fase esta ligada necessariamente à prática lúdica.

Atualmente, notamos a influência da tecnologia em vários setores da sociedade: nas artes, nas novas formas da produção musical, no cinema e no teatro. É difícil afirmar quem nesse século não sofre influência, mínima que for, da tecnologia em sua vida. É difícil dizer qual setor ou ser humano não está afetado pelo avanço tecnológico. O ambiente escolar da criança contemporânea está envolvido com essas novas tecnologias. Em vez de quadro de giz, utiliza-se projetores de imagens, computadores e *tablets*.

Precisamos encontrar o limiar da interferência da tecnologia na educação da criança e saber quando ela deixa de ser algo progressivo pra se tornar algo destrutivo para toda a vida do indivíduo.

Como afirma Steiner sobre a importância de infância na vida de um adulto que,

De fato, antes mais nada os três primeiros anos de vida – e consequentemente os demais até o sétimo – são de suma importância para o desenvolvimento integral do homem, pois a condição humana da criança é totalmente diversa de uma condição posterior. A criança é de fato, nos primeiros anos, um organismo totalmente sensorial. É necessário recorrer a expressões drásticas quando se quer realmente desvendar a verdade. (STEINER, 1994, p. 10)

No contexto escolar, é preciso ter a devida atenção e cuidado nessa fase. É necessário desenvolver uma prática pedagógica e o currículo escolar, na pré-escola e no ensino fundamental que no Brasil vai do 1º ao 9º ano, dando a importância necessária para que a sua estrutura esteja embasada nas atividades lúdicas como elemento de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo.



Nesse intuito se encontra o presente trabalho, analisando e compreendendo o lúdico como prática pedagógica em duas escolas, sendo uma escola pública estadual em período integral, que funciona em um espaço pertencente à Casa da Doméstica, onde nesse atua também uma creche. E a outra, escola particular, ambas localizadas no município de Aracaju-SE. Tendo como relevância o fato que vem se desenvolvendo na contemporaneidade, não só no Brasil como em vários países, a tecnologia mudando o modo de educar nossas crianças, tirando o foco da ludicidade na infância e podendo ocasionar consequências impensáveis que perdurarão pela fase adulta.

A ludicidade na educação escolar é imprescindível. Não é saudável para a criança deixá-la em segundo plano e sobre isso Almeida afirma que

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 2003 p.13)

Este trabalho busca desenvolver um estudo de caso nas referidas instituições sobre a presença da atividade lúdica em seu currículo pedagógico e na sua prática educativa, analisando a influência do lúdico no desenvolvimento da criança, uma metodologia teórica reflexiva mediada com a pesquisa de campo que realizamos com as docentes e coordenadoras das tais escolas, compreendendo as suas posições diante da ludicidade, quanto ao uso da mesma na prática pedagógica e sua posição ao novo recurso lúdico, o virtual.

Escolhemos apresentar uma abordagem qualitativa, colhendo dados pela observação direta e indireta em ambas escolas a fim de obter informações, conhecimentos e experiências prévias. Além de entrevistas e entrega de questionários e formulários como fontes de evidências. Os participantes desta pesquisa são cinco professoras e uma coordenadora das instituições analisadas, que demonstraram interesse em fazer parte deste estudo ao conhecerem os objetivos e as questões que estamos tratando.

A bibliografia dessa pesquisa está fundamentada na reflexão dos estudos de teóricos, pensadores e autores com ênfase nessa prática educativa como Piaget, Vygotsky, Tizuko Kishimoto, Cipriano Luckesi, Rudolf Steiner, Viola Spolin, Richard

Courtney, dentre outros, além dos Referenciais e Parâmetros Curriculares Nacionais, Leis de Diretrizes e Base e Estatuto da Criança e Adolescente que contribuíram para o esclarecimento de nossas ideias e nos trouxe respaldo ao projeto da pesquisa.

Segundo Yin:

O estudo de caso é a estratégia escolhida ao se examinarem acontecimentos contemporâneos, mas quando não se podem manipular comportamentos relevantes. O estudo de caso conta com muitas das técnicas utilizadas pelas pesquisas históricas, mas acrescenta duas fontes de evidências que usualmente não são incluídas no repertório de um historiador: observação direta e série sistemática de entrevistas. (YIN, 2001, p. 27)

As etapas desse trabalho foram organizadas em momentos de estudos teórico-práticos, análise do projeto político pedagógico das escolas, observação das atividades lúdicas e avaliação.

No desenvolvimento deste capítulo II, abordaremos de forma breve a presença do lúdico na história da formação do professor no Brasil, a relação do brincar tradicional e virtual no desenvolvimento da criança nas fases iniciais, além de buscar direcionar a atenção do educador para a necessidade de trabalhar com a ludicidade também advinda das novas tecnologias e despertar-lhe o interesse em aprimorar sua formação acadêmica com especializações em formação lúdica.

Estabelecemos uma relação entre a questão abordada, com observação dos métodos referidos, afim de aprofundar debates acerca da ludicidade como campo de observação comportamental dos educandos, ressaltar as brincadeiras e jogos infantis em que os mesmos possam experimentar, de forma saudável, esse mundo imaginário ou até virtual, no seu ambiente físico, como ferramenta pedagógica para o desenvolvimento cognitivo.

Acreditamos que esta pesquisa é relevante uma vez que constatamos que a presença do lúdico na prática pedagógica existe no projeto político pedagógico de ambas as escolas, mas, na prática, na escola pública é visto como instrumento de lazer no recreio e nas atividades físicas, sem utilizá-lo como ferramenta pedagógica, diferentemente do que acontece na escola privada observada, onde o lúdico está presente em atividades de uma forma mais pedagógica, inclusive sob orientação de profissionais específicos, e por ser usado como ferramenta do material didático em substituição aos trabalhos de fixação e revisão do conteúdo.

A partir das leituras e discussões realizadas a respeito deste tema, acreditamos que tal situação, em relação à maneira de trabalhar o lúdico em ambas as instituições, ocorre por motivos que vão desde a formação incompleta do professor ao costume enraizado de bastar fazê-lo nas aulas de educação física e nos recreios.

Na primeira etapa desta reflexão, analisamos a condição adequada da estrutura física e do projeto político pedagógico das duas instituições. Além de teorias e práticas fundadas na ludicidade em prol da aprendizagem e formação pessoal, cognitiva e social da criança, é preciso que a criança esteja em ambientes físicos que propiciem segurança, liberdade e meios para ela conhecer a realidade, explorar, modificar, criar, recriar desenvolvendo habilidades: física, psíquica, social, em uma atmosfera de brincadeiras, alegria e prazer.

A escola pública tem uma estrutura com parquinhos, jogo de amarelinha colorido pintado ao chão. A maioria das crianças estudam em período integral, onde pela manhã, aulas tradicionais com professoras formadas e pela tarde, aulas de reforço com orientadores sem formação

A escola de rede privada, por estar em reforma, o Ensino Fundamental I estava instalado em uma estrutura provisória na unidade do Fundamental II e Médio. As brincadeiras contidas nessa estrutura são: as mesinhas de totó, mesa de pingue-pongue e o jogo de xadrez. Nessa escola encontramos o uso de aparatos tecnológicos em sua estrutura, o que trataremos mais adiante.

No processamento da pesquisa, encontramos dificuldade de acesso na escola particular, pois eles afirmavam que não dispunham de tempo. Tivemos, então, que esperar para marcar uma reunião com a coordenadora do Ensino Fundamental I. No dia marcado esperamos muito tempo para sermos atendidos, porém quando a coordenadora nos recebeu ela cedeu o tempo de uma hora e meia para uma entrevista oral. Encontramos mais dificuldade para conseguir que assinassem as cartas de aceite, onde esperamos por horas na recepção até a coordenadora aparecer e pedi para reformular a carta especificando as atividades exercidas para pesquisa monográfica e também que atualizássemos a data para o dia presente já que no dia anterior não fomos atendidos.

Na escola pública encontramos facilidade de acesso, acredito que por ser pública e por ter estagiado nela. Porém tivemos dificuldade em receber o Plano

Político Pedagógico, pois o mesmo estava sendo atualizado e a coordenadora precisou procurar o anterior, onde nesse processo tivemos que esperar e retornar à escola algumas vezes para finalmente tê-lo em nossas mãos.

Em ambas escolas houve muita dificuldade para entrevistar os professores por falta de tempo dos mesmos. Foi quando resolvemos entregar questionários para que eles respondessem, alguns entregaram ao final do turno, outros levaram para suas casas para devolver no dia seguinte, o que passa a ser formulário.

Porém chegado o dia seguinte na escola pública, nos deparamos com ela fechada, sem aula. E no dia que procedeu apenas mais um professor entregou o formulário respondido, nos dando um total de 3 (três) questionários e um formulário nessa escola.

Na escola particular a coordenadora disse que os professores não dispunham de tempo para que nos entregassem o questionário ao mesmo dia. Ao voltarmos para colher os formulários esperamos 2h30min (duas horas e meia) na recepção até a coordenadora da instituição ir ao nosso encontro e nos pedir desculpa por ter nos esquecido lá. E ao retornarmos outro dia, apenas uma professora havia lembrado de responder e levar o formulário que estava em mãos da coordenadora.

Para observação, na escola pública tivemos livre acesso por ter sido o local onde realizei meu estágio e a observamos direta e indiretamente por dez dias.

Na escola de rede privada realizamos observação indireta em cinco dias já que estudei lá e conheço pessoas que estudam e para observação direta fomos um dia.

### 3.1.A FORMAÇÃO DO EDUCADOR NO BRASIL E A RELAÇÃO DO LÚDICO NO CURRÍCULO PEDAGÓGICO

Para compreender a postura do docente quanto ao lúdico, temos que levar em conta o seu processo de formação. Sabemos que o mesmo vai além da sua formação acadêmica, sendo contínuo e progressivo. A ludicidade deve ser parte indispensável em todo este processo.

Ao longo da história da educação houve significativas mudanças pedagógicas, algumas vezes comportando metodologias lúdicas a fundo, outras desdenhando de sua utilidade. No Brasil, tais mudanças vieram a ocorrer após os anos 20 do século passado, quando o pensamento liberal-democrático começou a influenciar os pensadores brasileiros, multiplicando os debates sobre a educação nacional.

Antes disso, o ensino tradicional brasileiro preocupava-se apenas com a memorização dos conteúdos e a transmissão verbal. O professor situava-se numa posição autoritária: o senhor do conhecimento. A escola tinha função moralizadora e de preparar o aluno para os papéis sociais, função essa que ainda permeia nossa estrutura escolar. O professor era o “incontestável”, e o aluno, o vaso vazio precisando de complemento para se tornar um ser capaz de corresponder aos padrões sociais. Paulo Freire (1968) relata com propriedade essa situação ao dizer que “dessa maneira, a educação se torna um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador os depositantes” (FREIRE, 1968, p. 58). Para ele essa era a concepção “bancária da educação”.

Até a nossa formação, essa visão bancária da educação ainda era predominante. O que precisamos analisar é o quanto tal concepção ainda prevalece na educação atual e se é mais evidente nas escolas da rede pública ou privada. Afim de estudar esta questão, levantamos dados por: observação direta e indireta das atividades educativas, questionários, formulários e entrevistas com profissionais responsáveis diretamente pela educação da criança. Tais dados serão avaliados no capítulo seguinte.

Ocorreram outras mudanças que também estão enraizadas na nossa estrutura educacional. O movimento Escola Nova, cujo objetivo é estender a educação de qualidade para todos. Uma escola mais democrática com métodos baseados em atividades que visam às experiências e vivências do aluno. A idealização do professor como o facilitador.

Leis também foram criadas para formalizar os docentes primários, o chamado Decreto - Lei Orgânica do Ensino Normal de 1946, uma das Leis Orgânicas do Ensino elaborada no Estado Novo em 1942-46. Uma de suas finalidades era prover a formação do pessoal docente, necessário às escolas primárias; desenvolver e propagar os conhecimentos e técnicas relativas à educação infantil.

O período de 1946 a 1961 foi um marco para a história da educação no Brasil. Foi quando o ministro Clemente Mariani, visando uma educação nacional igualitária e descentralizar o ensino da escola privada, constituiu uma comissão de educadores para reformular e propor um projeto de reforma geral da educação nacional, a LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

Na década de 70 e 80 do século passado, com o fortalecimento do setor industrial no Brasil, surgiu a tendência tecnicista. Sua metodologia de ensino se fundamentava em máquina de ensinar, com instruções programadas e um modelo empresarial de conhecimento científico. Os professores eram técnicos da educação. Na escola tecnicista, a prática pedagógica é baseada na articulação entre o professor, aluno e os recursos. Não era só uma ideologia a função do professor como mediador da aprendizagem. Era uma prática. Nas instituições de educação tecnológica atuais, ainda é uma recorrente. Ainda hoje temos instituições com essas características, como SENAI – Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial e CEFET – Centro Federal de Educação Tecnológica.

Embora tenham ocorrido mudanças ao longo dos anos na estrutura educacional nacional, com criações de Leis e reformas que visaram uma qualificação dos educandos, uma maior aproximação entre o professor e aluno ainda é necessária. Como afirma Paulo Freire (1996) “ensinar não é transferir conhecimento (...) quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”. A formação do professor, segundo Menezes (2004), era fundamentada em teorias e práticas, capacitação em serviço e o aproveitamento de formação e de experiências anteriores em instituições de ensino e outras entidades, principalmente no período da ditadura (1964-1985), com a repressão e a desvalorização da criatividade, onde ainda não se discutia uma formação lúdica no magistério.

Só a partir do movimento Arte-Educação, com a promulgação da nova constituição, a nova LDB – Lei de Diretrizes e Bases em 1996, a qual garante a obrigatoriedade do ensino de Arte na educação básica, que os debates acerca da ludicidade na educação ganhou importante relevância. No ensino da arte, o educando é envolvido por variados elementos subjetivos, como os desejos, a paixão, a criatividade e ludicidade que são indispensáveis ao seu desenvolvimento.

Com a lei nº 9394/96, revogam-se as disposições anteriores e a Arte é considerada obrigatoriamente na educação básica: o ensino da

arte constituirá componente curricular obrigatório, nos diversos níveis da educação básica, de forma a promover o desenvolvimento cultural dos alunos. (art. 26 2)

Não é nossa intenção discutir profundamente as tendências que mais ou menos influenciaram o processo de formação dos educadores, mas situá-las para que possamos compreender os reflexos notados na prática pedagógica dos nossos atuais professores.

As tendências educacionais no Brasil predominaram de acordo com situação social-política de cada período da história da educação, não significando, porém, que enquanto uma predominava outra deixara de existir.

Até hoje observamos reflexos dessas correntes educacionais filosóficas, pedagógicas, psicológicas, dentre outras, nos tipos de formação de professores. E é nessa premissa que visamos direcionar o olhar para melhor compreender a ação do docente em nossas escolas.

E compreendendo essa ação acerca de nosso tema aqui em questão, notamos que o corpo docente e gestores de ambas as escolas acreditam na importância do exercício de atividades lúdicas como prática pedagógica. Porém, na formação acadêmica dos mesmos, houve uma lacuna entre o conteúdo dado e a instrução do lúdico, já que os educadores relatam que obtiveram pouca ou nenhuma instrução a respeito da ludicidade na universidade, confirmando que ainda hoje há a carência de atitudes acadêmicas que foque na ludicidade, como vimos no processo histórico da formação dos pedagogos.

E nas escolas nos foi interessante perceber a necessidade que todos os professores e coordenadores tiveram em procurar cursos de especializações. E também, especificamente capacitação em atividades lúdicas. Pois, essa falta de conteúdo de arte na formação acadêmica em pedagogia ocasionou o carecimento de elementos subjetivos indispensáveis ao seu desenvolvimento como profissional de educação infantil.

Podemos notar que a formação do professor teve variações no contexto da sua profissionalização e normatização perante o corpo legislativo do país, da sua relação professor/aluno, do seu currículo pedagógico, da sua visão social, político e psicológica da educação e, principalmente, do objetivo do educador na formação do indivíduo.

Percebemos que o olhar para a necessidade do bom desenvolvimento da criança para a sociedade de amanhã é recente. Educar, no Brasil, com o fim na criança e no seu desenvolvimento e não só na sua assimilação de conteúdos, normas e valores sociais, só veio a ser colocado em prática no século passado. Conforme ressalta Koudela (1984) “nos séculos passados o educador se preocupava mais com os fins da educação do que com o processo de aprendizagem. O modelo a ser seguido era mais importante do que a criança e as leis do seu desenvolvimento”.

Diante disso, percebemos que a presença da ludicidade na prática educativa ganha visibilidade quando a Constituição Federal dá importância para os aspectos relativos ao desenvolvimento infantil. Aponta o Referencial Curricular Nacional da educação Infantil “a instituição de educação infantil deve tornar acessível a todas as crianças que a frequentam, indiscriminadamente, elementos de cultura que enriquecem o seu desenvolvimento” (BRASIL, 1998, p.23).

E, referindo-se à necessidade de brincar, de experimentar da criança, de usar todos os recursos lúdicos possíveis, aponta também:

É muito importante brincar, dançar e cantar com as crianças, levando em conta suas necessidades de contato corporal e vínculos afetivos. (...) Ao brincar, jogar, imitar criar ritmos e movimentos, as crianças também se apropriam do repertório cultural corporal na qual estão inseridas. (BRASIL, 1998, p. 59; p.15)

Alerta ainda a pessoa responsável para fazer valer o direito da criança, preocupando-se para que os jogos e brinquedos não surtam o efeito indesejado da “imitação gestual mecânica e estereotipada” do apresentado como exemplo às crianças.

De mesmo modo, ganha mais força quando o lúdico na educação, através da disciplina Arte, estabelece parâmetros no currículo pedagógico de todo o país, os chamados PNC – Parâmetros Curriculares Nacionais. E afirma, “quando brinca, a criança desenvolve atividades rítmicas, melódicas, fantasia-se de adulto, produz desenhos, dança, inventa histórias” (BRASIL, 2011, p. 49).

O currículo pedagógico está ligado ao educador, refletindo diretamente em sua formação, a exemplo das variadas formas como ele foi instruído a atuar em sala de aula e sua real função no processo de formação do educando.



Como vimos nas entrevistas às professoras, ainda é forte a presença da visão em instituição de ensino centrada apenas em atividades que buscam a formação cognitiva para suprir a demanda da sociedade e deixar para segundo plano a necessidade do aluno de viver a sua infância com prazer e alegria. Frequentemente, o lúdico ainda é relegado a intervalos de aulas e datas específicas.

A instituição precisa ter consciência de que a sua estrutura está permeada por fortes tendências educacionais que foram moldando a sua visão de educação e a função do professor. Já dizia Lavoisier<sup>21</sup> “na natureza, nada se cria, tudo se transforma”. Então, nada se acaba. É preciso ver onde está a problemática com o intuito de mudança. A sociedade brasileira, para melhorar seu padrão social/político, precisa que sua base seja mudada, dando-lhe uma educação “inteira e plena”, com condições de viver a sua infância de forma lúdica, como atesta o RCNEI,

Embora haja em consenso sobre a necessidade de que a educação para as crianças pequenas deva promover a integração entre os aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivos e sociais da criança, considerando que esta é um ser completo e indivisível, as divergências estão exatamente no que se estende sobre o que seja trabalhar com cada um desses aspectos. (BRASIL, 1998, p.18)

Diante disso, notamos no colégio de rede privada, através da entrevista oral à coordenadora C-1, a preocupação da instituição em trabalhar com atividades lúdicas em seus materiais didáticos, baseados na interdisciplinaridade entre as oito disciplinas, a fim de alcançar o desenvolvimento fundamental para a criança no seu estado infantil. No depoimento da coordenadora, ela afirma que, no plano político pedagógico:

Coordenadora C-1 - Existe no material didático o texto complementar, que é quando um assunto foi dado vem no final esse texto em forma de poesia ou de história, que as professoras na própria sala de aula organizam uma encenação dos mesmos.

Já na escola pública, encontramos no plano político pedagógico o projeto Mais Educação<sup>22</sup>, patrocinado pelo Governo Federal, que pretende promover a educação em escolas públicas, caso da escola em questão, com diversas atividades incluindo

---

<sup>21</sup> Antonie Lavoisier (1743-1798) foi um químico francês, considerado o pai da química moderna. Primeiro cientista a enunciar o princípio da conservação da matéria. Célebre por seus estudos sobre a conservação da matéria, mais tarde imortalizado por esta frase popular.

<sup>22</sup> Projeto Mais Educação programa do Governo Federal que busca induzir a ampliação da jornada escolar e a organização curricular da educação integral do Brasil com acompanhamento pedagógico, atividades referentes ao meio ambiente, esporte e lazer, direitos humanos em educação, grupos de estudo e de teatro – oficinas de psicodrama, cultura e artes, inclusão digital e promoção da saúde.

as lúdicas, buscando o melhor desenvolvimento da criança da periferia e a diminuição da desigualdade educacional.

Os cursos de formação de professor precisam reformular sua estrutura e atender à principal necessidade para uma prática educacional de qualidade: a formação lúdica para os educadores. Experiências e teorias contemporâneas vêm solidificando essa necessidade.

Ressalva a pesquisadora e autora Santa Marli Pires Santos (1997):

Considero a ludicidade como a alavanca da formação para o terceiro milênio, além da formação teórico-pedagógica que é repassada nos cursos, o terceiro pilar a ser acrescentado seria a formação lúdica, por ser ela um elemento dinamizado que gera criatividade, sensibilidade e a construção do saber de ambas as partes, tanto para o educador, quando para o educando. (SANTOS, Sta, 1997, p.13)

Sendo assim, os educadores precisam reavaliar os seus procedimentos na educação infantil. Embora possa ter havido uma lacuna no quesito ludicidade no seu período acadêmico, os seus conceitos, práticas e importâncias estão passíveis de transformação. Sendo Meneses (2004) não cabe somente ao professor ensinar, é importante que o educando aprenda, cabe ao educador proporcionar condições e estratégias para isso. E adverte “o papel do professor na aprendizagem é obrigatório e fundamental” (MENESES, 2004, p. 243).

Nos depoimentos das professoras de ambas as escolas, todas procuraram por especialização através de cursos voltados à capacitações, que incluem a lúdica. Vejamos relatos de algumas professoras neste contexto:

Professora A-3 - Fiz um curso de atividade lúdicas para crianças.

Coordenadora C-1- Fiz cursos sobre atividades lúdicas com a professora Aglaé Fontes no Centro de Criatividade. Cursos de: teatro, modelagem, confecção de brinquedos e bonecos com materiais de sucata. Fiz também musicalização com outro profissional. Pois senti falta de mais entendimento sobre isso na minha graduação, havia teoria, mas não havia prática.

Professora A-1 - Curso de capacitação para professores.

Não é altruísmo do educador adaptar-se à nova realidade, mas sim uma incumbência. A política educacional vigente, a exemplo do artigo 13 da LDB que refere-se às incumbências dos docentes, é um dever ter a sua capacitação continuada por toda a sua vida em magistério. Ao reavaliar a sua prática pedagógica, havendo a ausência ou superficialidade de alguma prática pedagógica

na sua atuação, cabe ao profissional direcionar os cursos de atualização para o aperfeiçoamento que necessita.

Como afirma Santos (1997):

A formação lúdica deve proporcionar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. (SANTOS, 1997, p. 14)

Tal formação baseia-se em propostas que estimulem a criatividade e valorizam a sensibilidade e afetividade do indivíduo, incorporando ao seu íntimo experiências lúdicas e tornando-o capaz de atribuir condições semelhantes ao outro. Conforme o ditado popular, a gente só dá o que tem.

### 3.2. BRINCAR TRADICIONAL/VIRTUAL

Brincar apenas por brincar, jogar por jogar, ou seja, ver o lúdico como objeto de distração e utilizá-lo de forma fútil no contexto educacional, não pode mais ser a postura de nossos docentes.

Na contemporaneidade as relações lúdico / educação infantil / desenvolvimento humano / transformação da sociedade é um tema discutido por diversos estudiosos, pedagogos, psicólogos, acadêmicos e pensadores de outras áreas relacionadas.

Por tanto, não enxergar o lúdico como uma necessidade humana, em qualquer idade, ocasionador do desenvolvimento pessoal, social e cultural do indivíduo, que age positivamente na sua saúde mental e social e reflete no processo de comunicação, expressão e construção do conhecimento, atualmente, não é aceito como falta de informação. Precisamos mudar nossa visão, aceitar a nova realidade, propor novas estratégias para a nossa prática pedagógica para não nos tornarmos inaptos da educação infantil.

Atualmente temos um acervo de atividades lúdicas, construído ao longo do tempo, composto por brincadeiras, jogos e brinquedos considerados tradicionais, pois, são passados de geração em geração. Contudo, com o avanço tecnológico, houve uma transformação brusca desses recursos lúdicos, surgindo o brincar virtual.

Videogames, jogos em computadores, celulares, televisões e outras virtualidades que cercam o universo da criança contemporânea.

Podemos afirmar que hoje estamos presenciando a primeira geração que está inserida completamente na cultura tecnológica, colocando diante dela novas formas de brincar e aprender virtualmente. Hoje, a comunicação, o conhecimento do mundo e a diversão estão fortemente ligados à tecnologia. Comunicação entre os amigos pelas redes sociais, jogos de construção, jogos para extravasar a “natureza animal” e programas de televisão são modelos que fazem parte da realidade dessas crianças.

Na era da tecnologia as escolas contemporâneas vão atualizando sua estrutura física, a exemplo disso temos a nossa escola particular pesquisada, que possui uma estrutura que também conta com a tecnologia como recurso pedagógico. Possui a lousa “mágica” em sala de aula que às vezes substitui a tradicional lousa branca, quando o professor através do computador de sala, “abri” o livro eletrônico que esse por sua vez é exibido na chamada lousa “mágica”, que mostra determinado conteúdo através da animação virtual.

Esse reflexo é visto fortemente nos depoimentos das professoras a respeito do que pensam sobre o brincar virtual e real:

Professora A-1 – Contribui para o desenvolvimento da criança, mas senão for dosada atrapalha.

Professora A-3 – O brincar virtual para a criança de hoje é fundamental.

Professora A-4 – Na época de hoje é necessário que haja os dois.

Professora B-1 – O brincar virtual faz parte dessa nova dinâmica contemporânea.

Coordenadora C-1 – Contribui, no mundo de agora não pode tirar isso das crianças e como uma moeda e tudo têm os dois lados. O que precisa é de orientação. Os dois fazendo parte da educação da criança.

Não é sábio fechar a mente para essa nova realidade e achar que ela seja totalmente prejudicial no desenvolvimento da criança e na formação “plena e inteira” do homem. Esses receios levaram pesquisadores, principalmente da área da Psicologia e Neurologia, a investigar o que acarreta o uso dos recursos tecnológico na criança.

Atualmente existem pesquisas publicadas como a de Daphne Bavelier<sup>23</sup>, Steven Johnson<sup>24</sup>, James Paul Gee<sup>25</sup>, Haim Grunspun<sup>26</sup> e Luiz Celso Pereira Vilanova<sup>27</sup> que mostram que as novas brincadeiras tecnológicas exercem influência significativa no desenvolvimento cognitivo da criança, desenvolvem sua capacidade visual, noção espacial, coordenação motora, melhoram a memória e estimulam muito mais o raciocínio do que os brinquedos tradicionais.

Também existem outras vertentes, pesquisadores que em seus estudos notam os efeitos negativos da tecnologia no desenvolvimento da criança, como os psicólogos Valdemar Setzer<sup>28</sup> e David Elkind<sup>29</sup>, que concluíram que o uso

---

<sup>23</sup> Daphne Bavelier – neurocientista da universidade de Rochest, Nova York. Sua pesquisa combina abordagens comportamentais e de imagem cerebral para estudar como os seres humanos aprendem e como o cérebro se adapta às mudanças na experiência, seja pela natureza - por exemplo, a surdez - ou por formação - por exemplo, jogar jogos de vídeo. Recentemente, observou-se que jogar certos tipos de jogos de vídeo de entretenimento induz a uma vasta gama de melhorias que se estende bem além das especificidades de vídeo no jogo.

<sup>24</sup> Steven Johnson (1968 -) – autor e teórico da mídia. É autor de oito livros sobre a intersecção de ciência, tecnologia e experiência pessoal. Ele é o autor do livro best-selling, *tudo de ruim é bom para você: Como hoje Cultura Popular está realmente fazendo Us Smarter* (2005), que argumenta que, ao longo das últimas três décadas artefatos da cultura popular, como dramas de televisão e jogos de vídeo têm tornar-se cada vez mais complexo e ajudaram a promover as habilidades de pensamento de ordem superior.

<sup>25</sup> James Paul Gee (1948 -) é um pesquisador da área da psicolinguística, análise do discurso, sociolinguística, educação bilíngue e de alfabetização. Pesquisou os princípios de aprendizagem em jogos de vídeo e como esses princípios de aprendizagem podem ser aplicado em sala de aula. Para Gee os videogames têm a nos ensinar sobre aprendizado e alfabetização. Os novos letramentos são múltiplos e ligados a práticas sociais e culturais, ele explica que as pessoas precisam ser alfabetizadas em muitos diferentes domínios semióticos, e ser capaz de se alfabetizar em outros novos domínios semióticos ao longo de suas vidas. Esta orientação teórica alinha com o trabalho no vasto campo de "novas alfabetizações". Gee organiza a lista condensada de uma boa aprendizagem, em princípios de três grupos: "aprendizes habilitados, resolução de problemas; entendimento".

<sup>26</sup> Haim Grunspun (1927-2006)– Médico formado em 1952 na FMUSP, com longa carreira na psiquiatria e psicologia infantil. Especialista em psicopatologia infantil. Dá aulas sobre resiliência, a capacidade humana de se recuperar de situações traumáticas. Realizou pesquisas que comprovaram a falsidade dos males provocados pelos videogames. Na verdade, ajudavam no desenvolvimento da personalidade das crianças, principalmente entre os meninos. Constatou que a maioria dos adultos que jogaram videogame na infância e na adolescência fizeram cursos em áreas de exatas, administração e comunicação. E que o videogame aumentou suas habilidades em estratégia e lógica.

<sup>27</sup> Luiz Celso pereira Vilanova, Médico Neurologista, Professor Associado Doutor da disciplina de neurologia UNIFESP. Chefe do Setor de Neuropediatria e responsável pelo Programa de Residência de Neuropediatria UNIFESP. Primeiro Secretário da Sociedade Brasileira de Neurologia Infantil. Sócio titular da Academia Brasileira de Neurologia.

<sup>28</sup> Valdemar Setzer (1940) - Graduiu-se em Engenharia Eletrônica em 1963, doutor em Matemática Aplicada. Tem exercido extensa atividade como palestrante, sobre história e aspectos filosóficos da computação, meios eletrônicos e educação e questões filosóficas da tecnologia. Segundo ele, os meios eletrônicos são prejudiciais não só por tomarem tempo das crianças e adolescentes, mas por forçarem tipos de raciocínios, autocontrole e discernimento, para os quais crianças e jovens não estarão preparados. Setzer defende que a criança e o adolescente têm de ter garantido o direito ao pensamento flexível característico da idade, e que tal flexibilidade impulsiona a criatividade que, por

inadequado desses meios pode transformar o indivíduo em um ser passivo, inativo, podendo vir a criar uma dependência por esses meios. Muitos estudos afirmam que, se não houver um controle, a criança pode se tornar obesa, com problemas de hiperatividade, de atenção e outros riscos à saúde física e mental.

Conforme aponta Setzer (2011), referente aos efeitos negativos que os meios tecnológicos podem ocasionar:

Aumento do risco de doenças, como coronarianas, pressão alta, diabetes, bem como outras devido ao aumento do consumo de cigarros; aumento de problemas de atenção e hiperatividade; aumento da agressividade e comportamento antissocial; depressão e medo; aumento de intimidação a colegas (bullying); atitude machista; dessensibilização dos sentimentos; indução de mentalidade de que o mundo é violento e violência não gera castigo; prejuízo para a leitura; diminuição do rendimento escolar; confusão de fantasia com realidade; isolamento social; aceleração do desenvolvimento e perda da criatividade. (SETZER, 2011, p. 5)

Não é a nossa pretensão aprofundar um estudo acerca do efeito positivo ou negativo dos recursos tecnológicos no desenvolvimento e aprendizagem da criança, mas sim situar a prática educativa na nova realidade da sociedade contemporânea.

Em uma breve análise dos efeitos do brincar virtual na vida do indivíduo, é notório que, utilizado de maneira correta, deve ser uma ferramenta educacional fundamental para nós educadores. Não encontramos estudos que afirmem ser totalmente inadequada a utilização desses brinquedos, brincadeiras e jogos virtuais.

Contudo, ressalva Elkind (2004):

O mundo virtual da tecnologia moderna está aqui para ficar, e as crianças certamente precisam aprender a viver e operar nele. Meu argumento é apenas que elas precisam aprender e operar no mundo real antes de começar a viver e lidar com o mundo virtual. É preciso ter raízes além de asas. Brincar de verdade dá às crianças as raízes; o brincar virtual lhes dá suas asas. Elas precisam de ambas e na ordem certa. (ELKIND, 2004, p.5)

Para o referido autor, alguns programas de televisão recentes não estão sendo uma boa referência no desenvolvimento cognitivo da criança:

---

sua vez, impacta em todas as áreas da vida. Neste sentido, as telas de computadores, videogames e TV, por fornecerem imagens prontas são extremamente prejudiciais. Por isso, quanto maior o acesso a estes meios, menor o rendimento escolar.

<sup>29</sup> David Elkind – Doutor em Psicologia Clínica e Professor de Desenvolvimento da Criança na Tufts University, em Medford, MA (Estados Unidos)

A despeito das afirmações acerca dos benefícios do Lapware e de programas como Telletubbies, não existem dados que apoiem os benefícios intelectuais, sociais ou comportamentais desse tipo de atividade. (...) Na verdade, a maioria dos dados sugere que esses programas provavelmente fazem mais mal do que bem. Por exemplo, temos assistido Vila Sésamo há mais de 30 anos. As crianças de hoje conhecem números e letras em idade mais precoce do que nunca; porém, não estão aprendendo a ler ou fazer cálculos mais cedo e melhor do que crianças que nunca assistiram a Vila Sésamo. (ELKIND, 2004 p. 3)

Para ele, as crianças contemporâneas não conhecem a cultura que nos foi repassada pela tradição oral e escrita, elas conhecem a cultura que foi criada por nós adultos, enfatizando “essa cultura lúdica virtual é desonesta porque, embora se apresente como brincadeira de criança, não é criada pelas próprias crianças” (ELKIND, 2004, p.1).

Seguindo a linha de raciocínio do autor supracitado, a professora A-2, da Escola pública, referindo-se ao avanço da tecnologia e o novo brincar virtual, diz que,

Professora A-2 - Contribui quando é monitorado por um adulto. No virtual a criança perde o contato com outras crianças (...) deixa de se relacionar e aprender com outras crianças.

Nesse mesmo pressuposto, a professora B-1, docente na escola particular, afirma também esse reflexo da virtualidade, mas adverte que ocorre quando há exagero.

Professora B-1 - É preciso apenas o cuidado de não exagerar e causar prejuízos relacionais.

Em contrapartida, Santos (1997) relaciona os jogos e brincadeiras presentes na vida de todas as crianças, não importa a época, cultura e classe social, pois elas facilmente confundem a realidade com o mundo imaginário. Então recordo, por exemplo, de um programa de televisão chamado Carrossel<sup>30</sup>, que, para as crianças da década de 90, era tão real como suas próprias vidas. Difícil dizer a essas crianças que seus cães, que as protegiam, não eram o Rabito, assim como que elas não tinham um esconderijo secreto e que não eram da Patrulha Salvadora.

---

<sup>30</sup> Carrossel (no México, Carrusel) é uma telenovela mexicana que foi produzida pela Televisa. Transmitida no Brasil pelo SBT em 1993, 1995 e 1996. Tem por argumento a história de uma turma de crianças do 3º ano do Ensino Fundamental da Escola Mundial. Juntos, eles descobrem os prós e os contras da vida e procuram resolver seus problemas com alegria e descontração, sempre com o auxílio e carinho da Professora Helena.

Enquanto elas valem-se da brincadeira virtual para experimentar brincando no seu mundo real, adquirindo suas próprias habilidades, seu desenvolvimento intelectual, físico e intuitivo não será corrompido, pois a criança vive em um mundo de fantasia e com ele aprende a lidar com o mundo que a cerca. Recriando-o e transformando-o, experimentam as dificuldades que o amadurecimento vai lhes trazendo com simpatia e leveza.

Para Elkind, “somente através dessa reinvenção que as crianças são capazes de extrair todos os benefícios do brincar para o desenvolvimento” (ELKIND, 2004, p. 3). Por isso nós, adultos, devemos propiciar situações lúdicas nas atividades pedagógicas, a fim de motivar e estimular a criança a reinventar e experimentar as brincadeiras tradicionais e virtuais em seu ambiente.

Aprendemos através da experiência, e ninguém (nem o mundo virtual até experimentar) ensina nada a ninguém.

(...) Experimentar é penetrar no ambiente, é envolver-se total e, organicamente com ele. Isso significa envolvimento em todos os níveis: “intelectual, físico e intuitivo.

(...) Se ambiente permitir, pode-se aprender qualquer coisa, e se o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que tem para ensinar. (VIOLA, 2010, p. 3)

O universo da brincadeira está presente desde tempos passados. Os jogos e as brincadeiras oportunizam a redescoberta do ambiente que envolve a criança, permitindo, com a criação de um mundo de “faz de conta”, a compreensão do mundo real. E, nesse tempo atual, adquirimos um novo meio de descobrir e redescobrir o mundo.

A professora A-3, em seu depoimento, aponta que o brincar virtual é importante para desenvolver a inteligência da criança, mas tem menos potência no desenvolvimento físico-motor, e que é preciso ter cuidado para que o brincar virtual não contenha o brincar tradicional. Para isso, cabe ao professor propor brincadeiras e brinquedos “reais” em busca de um equilíbrio.

É preciso que nós, pais e educadores, aprendamos a equalizar essa relação entre o brincar real e o virtual, na tentativa de, como falamos anteriormente, reforçemos a importância da espontaneidade, valorizando a construção imaginativa da criança, sabendo que é nessa fase que os acontecimentos vivenciados se refletirão na vida adulta. E principalmente, como alerta Elkind (2004), a ser um



auxiliador, pois quando assumimos o controle sobre as brincadeiras e jogos da criança, nós subtraímos a sua capacidade de reinventar sua experiência.

Read acredita que “o mundo – todo o meio ambiente, a natureza e a sociedade – educa o homem; desenvolve suas potencialidades e permite-lhe responder ao mundo e ser convencido por ele” (READ, 2001, p. 320). Os elementos do mundo – o ar, a luz e a vida das plantas e dos animais – educam a criança, assim como as relações também o fazem. O que autor frisa, de fundamental importância na relação professor e aluno, é que o verdadeiro educador compreende os dois, cabendo a ele ser como um desses elementos para a criança.

É importante que o educador reconheça a ludicidade como facilitadora da aprendizagem e saiba utilizá-la também como fator motivacional na sala de aula, sabendo ser elemento capaz de educar e de extrair as potencialidades que quaisquer recursos lúdicos lhe forem acessíveis. Manter uma postura autoritária e antiquada nesta nova Era, diante dos avanços ocorridos, é manter-se oposto à proposta lúdica, podendo vir a prejudicar a formação sócio/afetiva dos educandos.

Para Gomes,

Uma formação lúdica do educador voltada para o desenvolvimento integral implica numa integração entre teoria e prática, numa disposição a mudanças (de sua visão retrógrada), numa constante ação-reflexão dos processos de ensino-aprendizagem (em conflitos com novas inovações tecnológicas), bem como na inclusão da ludicidade em sua vida e, conseqüentemente, em sua atuação profissional. (GOMES, 2004, p. 154)

É de fundamental importância conhecer o universo do brincar virtual e encontrar a ludicidade nessa nova forma de brincar. Experimentar praticando jogos e brincadeiras, conhecer seus objetivos e entender de que maneira eles são capazes de atingir a criança para, então, analisar como é possível utilizar tal ferramenta para promover o desenvolvimento da estrutura social, psicológica e física do educando.

Nesse sentido, segundo Porto:

É essencial que isso seja feito de forma vivencial (...) tendo um rico contributo não só no aspecto psicológico, como sociocultural, e ainda, no aspecto pedagógico. Para isso, é necessário que, além de conhecer o significado do brinquedo para o desenvolvimento da criança, o professor brinque. (2002<sup>31</sup> apud GOMES, 2004, p. 153)

---

<sup>31</sup> PORTO, Bernadete S. (org.) **Educação e Ludicidade: Ensaios** 03. Salvador: GEPEL/FACED/UFBA, 2004

Sobre os resultados positivos do brincar virtual atestados por estudiosos citados, que se dedicam a pesquisas nessa área, sabemos da sua capacidade de desenvolver a inteligência e a parte cognitiva do indivíduo e que é possível educar através de tais meios. Porém, cabe ao educador criar estratégias para trazê-los para a realidade do âmbito escolar, seja ela repleta ou não de limitações financeiras, como é o caso das escolas públicas e privadas do nosso país, respectivamente.

A professora A-3 reforça essa afirmação dizendo que,

Professora A-3 - Todos os professores têm que procurar sempre inovar, ensinar, mostrar, proporcionar cada vez mais, melhores brincadeiras e brinquedos lúdicos.

Para isso, o educador deve ser criativo, saber ser espontâneo e tirar proveito das possíveis situações apresentadas. Por tanto, quanto mais procurar aperfeiçoar-se na sua formação lúdica, mais apto estará a utilizar-se das inovações, de forma mais criativa, sensível e afetiva, com a mente aberta para criar práticas pedagógicas harmônicas entre as ludicidades tradicional e virtual, bom como condições para que a criança brinque com recursos lúdicos acessíveis.

Segundo Dias,

Brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças. A brincadeira é um meio privilegiado de inserção das crianças na realidade da vida; expressa a forma como a criança reflete, ordena, destrói e reconstrói o mundo de sua maneira e como utiliza suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e os conhecimentos a partir da experiência da vida. (DIAS, 2006, p. 16)

Como já foi citado anteriormente Elkind (2004) ao referir-se ao brincar virtual “embora se apresente como brincadeira de criança, não é criada pelas próprias crianças”. O lúdico é inato à criança; as formas de explorá-lo é que são apresentadas pela geração em que a criança está inserida.

Conforme Vygotsky,

(...) a criança não nasce em um mundo natural, ela nasce em um mundo humano. Começa sua vida em meio a objetos e fenômenos criados pelas gerações que a precederam e vai se apropriando deles conforme se relaciona socialmente e participa das atividades e práticas culturais. (VYGOTSKY, 1984, p.116)

É fato que o brinquedo virtual foi criado pelo homem, como também os brinquedos feitos de madeiras, carrinhos, casinhas e as bonecas de pano. Conforme a sociedade foi se desenvolvendo, foram também criados os brinquedos industrializados, fazendo-se uso de novos materiais: metal, plástico e borracha. Com

as inovações tecnológicas, os brinquedos produzidos ganharam recursos mecânicos e eletrônicos: eles andam, falam, cantam e reproduzem elementos principais do ser humano e de outros animais. Atualmente, com o advento dos meios virtuais, os brinquedos, jogos e brincadeiras nesse ambiente fazem parte do brincar contemporâneo.

Ressalta Dias,

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções de tudo que existe no cotidiano, na natureza e nas construções humanas. Assim, pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. (DIAS, 2006, p.19)

Assim acontece com certos jogos virtuais: a criança cria um substituto virtual para os equivalentes reais – um animal ou um boneco, por exemplo – e também os manipula. O faz de conta reflete nas brincadeiras virtuais – de cuidar, de dar banho, de dar comida e de dar carinho – as experiências vividas, de modo semelhante ao faz de conta das brincadeiras com elementos físicos, “reais”.

Portanto, ignorar a situação sociocultural, o contexto real que se encontra a criança contemporânea, é privá-la de desfrutar do resultado das modificações geradas pelos seus predecessores.

Não é nosso intuito fazer um comparativo em busca da potencialidade lúdica do brincar tradicional e do brincar virtual e suas capacidades de desenvolver a criança em sua totalidade, mas sim direcionar o foco para realidade atual, para a necessidade de adaptar a prática educacional às inovações tecnológicas e ao brincar tradicional, visando explorar a ludicidade da criança e sua habilidade de realizar, por si só, a vida, experimentando e conhecendo o que ela poderá vir a ser.

Por isso, no quesito educacional, o educador necessita ser criativo, ter aptidão para produzir algo novo e solucionar problemas, ter motivação, encontrar a razão para transformar e acreditar. Como afirma Spolin, “a criatividade não é rearranjo; é transformação (...) a excitação e o entusiasmo são condições para a transformação” (SPOLIN, 2008, p. 32; 48).

O educador infantil precisa ter ímpeto para realizar mudanças, ser criativo para buscar novas alternativas privilegiando a criança, o seu desenvolvimento pleno e o seu contexto sócio-histórico-cultural. Propor atividades que visem à manipulação de objetos, fundamentais nas fases iniciais do educando, explorando suas percepções

internas e externas, comunicar a sua imaginação com a realidade, expressando seus sentimentos e fantasias, desenvolvendo sua capacidade motora e cognitiva. Associar-se aos jogos tradicionais e virtuais, visando estimular a socialização e desenvolvimento do raciocínio lógico, bem como inculcar valores à personalidade das crianças pelo experimentar de papéis sociais, combinando o que elas pensam, com o que são e com o que gostariam de ser. Como exemplo, jogos que trabalhem profissões, onde a criança escolhe ser médico, professor, juiz, bombeiro e pode ser os profissionais que ela for escolhendo.

Contudo, ao esbarrar-se em uma prática pedagógica engessada, com ênfase na transmissão de conteúdos, Gomes aponta uma solução para essa situação: “a formação lúdica do educador como um pilar para uma cultura educacional lúdica” (GOMES, 2004, p. 152). Ainda acrescenta que o educador, ao desenvolver a “interiorização” e ao dar importância à ludicidade nas etapas do desenvolvimento humano, a sua relação com a sociedade em seus “aspectos sócio-histórico-cultural” e com a educação dos educando “certamente terá alcançado uma boa parcela das condições para desenvolver uma educação lúdica” (GOMES, 2004, p. 154).

#### **4. CAPÍTULO III – ANÁLISE DE DADOS – REFLEXÃO DA PRESENÇA ATIVA DE ATIVIDADES LÚDICAS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA**

Buscando proporcionar reflexões a respeito da ludicidade na prática pedagógica dos professores do Ensino Fundamental I, abordamos nosso objeto de estudo através do confronto dos conceitos de alguns teóricos sobre a importância da ludicidade para a criança nas fases iniciais, analisando os possíveis fatores que contribuem para que as atividades lúdicas não sejam utilizadas como prática pedagógica nas escolas.

Nesse capítulo analisaremos a presença das atividades nas duas escolas.

Na escola pública, a presença da atividade lúdica é registrada nas aulas de educação física que acontecem duas vezes na semana, como consta nas fotos em anexo. Há também a presença de atividades lúdicas através do atual projeto “Mais Educação”, pertencente ao governo federal. Porém a ludicidade presente nesse projeto aparece como atividade recreativa e não como prática pedagógica. A respeito de atividades lúdicas virtuais, não houve registro nesta instituição de ensino.

Foi constatado na Escola privada aqui analisada que as atividades lúdicas são usadas como instrumento pedagógico nas aulas de Educação Física, apenas a partir da quinta série, que hoje equivale ao 6º ano (pertencente ao Fundamental II), é que o professor estimula as atividades esportivas. Durante o recreio a presença de atividades lúdicas também é registrada como ferramenta pedagógica, pois é orientada por vezes por professores destinados a isso, porém no espaço físico provisório, a quadra da unidade do Fundamental II e Médio é revezada entre jogos lúdicos, atividade normalmente preferida pelas meninas e o futebol, o favorito dos meninos, esse orientado pelo coordenador de esporte. Há atividades lúdicas na gincana, na semana do folclore e às vezes como método de fixação do conteúdo proposto no material didático da própria escola. Nessa escola há a presença de raras aulas em 3D para o Ensino Fundamental I, onde constatamos através dessas aulas, a presença da ludicidade virtual que exibi conteúdos sobre forma de animações virtuais em 3D.

Notamos que a maioria do corpo docente e gestores, tiveram contato com o lúdico em sua infância. Porém nas escolas em que elas estudaram, quase todas

obtiveram pouco ou nenhum estímulo de seus professores para as atividades lúdicas em sala de aula. O brincar estava mais presente nas aulas de educação física, como salienta a Professora B-2,

Professora B-2 - Na educação física o conhecido antigamente como primário, que hoje é denominado Ensino Fundamental I, havia professores de educação física que estimulavam atividades lúdicas.

E quando foi perguntado sobre a sua formação acadêmica verificamos a necessidade de todas as professoras e coordenadora de uma capacitação de cursos sobre atividades lúdicas.

Nas observações diretas nas duas instituições, constatamos a presença de atividades lúdicas conforme aconteciam na vida fora e dentro do ambiente escolar desses professores, nas aulas de educação física e no recreio.

Desse modo, acreditamos que a visão sobre a ludicidade como prática pedagógica ativa ainda é restrita, recheada de teorias com o distanciamento da prática, principalmente, na escola pública, ainda que tenha projetos do Governo que ofereça o exercício do brincar. As atividades lúdicas em sala de aula vinculadas ao plano de aula estão desestruturadas, sem contextualização e estimuladas constantemente como atividades extracurriculares.

Conforme lamenta a Professora A-2 sobre trabalhar com a ludicidade na escola pública:

Professora A-2 - Como professora, sei da importância da ludicidade e que é necessário reservar parte do tempo da aula para atividades mais atrativas para os alunos. Mas, é necessário que haja mais material pedagógico na escola.

Ainda sobre essa dificuldade no âmbito da escola pública, salienta a Professora A-4,

Professora A-4 - Infelizmente, está muito difícil o 'educar' em todos os âmbitos, por causa disso a mudança esperada (nos alunos) não acontece. E afirma que a prática lúdica na escola era pra contribuir no ensino-aprendizagem dos alunos, "mas como disse, às vezes fica difícil.

Vejamos nos depoimentos das professoras e coordenadora, suas concepções sobre a ludicidade e como reconhecem a importância de trabalhar com ela:

Professora A-1 – A ludicidade é muito importante, principalmente para o ensino-aprendizagem. O lúdico estimula a concentração, assim o raciocínio lógico.

Professora A-2 – É na prática de brincadeiras, onde a criança aprende brincando. É fundamental para o desenvolvimento da criança nos aspectos físico, cognitivo e social.

Professora A-3 – São brincadeiras com fins pedagógicos de aprendizagem. Brincar para a criança é necessário para o seu desenvolvimento e formação.

Professora A-4 – É necessária, importante e prazerosa.

Professora B-1 – O caminho que conduz a aprendizagem da criança de forma significativa. Favorece o bem estar da criança, contribuindo assim para a aprendizagem.

Coordenadora C-1 – A gente só aprende quando nos dá prazer até mesmo com os adultos, tudo precisa de motivação. É importantíssimo o exercício de atividades lúdicas, a criança não deve crescer sem passar pela fase da fantasia, das brincadeiras, pois caminhando junto, ajuda a criança na assimilação de conteúdos e desenvolvimento cognitivo.

A partir desses depoimentos, percebemos que as professoras têm um conhecimento embasado sobre o lúdico. Verificamos com esses relatos que a prática desses professores tem condições para ser um trabalho contextualizado com a forma lúdica, para que ela enriqueça a pedagogia e metodologia de ensino, contribuindo no ensino-aprendizagem. Percebemos então que há necessidade pedagógica em trabalhar com a sensibilidade. Porém, constatamos que a falta da atividade lúdica na educação está atrelada a falta de tempo para um cumprimento dos conteúdos do currículo pedagógico e as dificuldades relatadas pelos professores que vem do medo de perder o emprego.

Sobre esses aspectos da ludicidade, Nelson Marcellino coloca algumas questões que merecem ser reproduzidas aqui:

Por que então não trilhar, de fato, o caminho das possibilidades abertas pela vivência do lúdico, no lazer, procurando transformar essas possibilidades em alternativas no campo da educação? Por que não buscar a superação do conformismo, e até mesmo da criatividade realista, pela criatividade, através da imaginação, formulando e vivendo novos valores num processo cultural de caracterização lúdica? (MARCELLINO, 1990, p. 51)

O autor nos chama a reflexão dessa nova pedagogia, pois o lúdico como prática pedagógica na educação é uma alternativa necessária. Já que assim estaremos encontrando meios para melhorar nossa prática em sala de aula, possibilitando uma aprendizagem imensurável.

Os relatos mostram, em síntese, que devemos trabalhar o lúdico tanto nas primeiras etapas da instrução escolar, como em todo o processo educacional do

indivíduo. E que essa alternativa tem efeitos positivos no trabalho do professor, consequentemente na aprendizagem do aluno.

Diante dessa análise Kishimoto enfatiza que,

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantida as condições para a expressão do jogo, ou seja, a intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. (KISHIMOTO, 2006, p.36-37)

O lúdico possui uma forma própria, o divertimento, pois o brincar livremente em nosso contexto oferece a criança várias oportunidades educativas como o desenvolvimento do corpo e da mente de forma harmoniosa, estimulando a criatividade e a cooperação, contribuindo na sua formação.

O ato de brincar é muito comum nas instituições de ensino. Porém, ele nem sempre é visto pelos alunos como uma atividade prazerosa, como exemplo dos meninos da escola particular aqui pesquisada, que diferentemente das meninas, eles apenas queriam jogar futebol durante os intervalos onde era proposto algumas atividades lúdicas. É importante então, que os professores devam ter cuidado na escolha das atividades lúdicas para desenvolver sua metodologia de trabalho, pois ela deve envolver a criança, demonstrar alegria e satisfação na realização das atividades.

Nesse pressuposto, Kishimoto alerta que,

O jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social da criança. (...) O jogo infantil só pode ser jogo quando escolhido livremente e espontaneamente pela criança. Caso contrário, é trabalho ou ensino. (KISHIMOTO, 2006, p. 25-26)

A partir de observações, vimos que algumas professoras, ressaltaram teoricamente a importância do lúdico na vida da criança e na prática pedagógica expressaram que sentem certa necessidade de aperfeiçoamento sobre o método. Dessa forma, as professoras relatam em seus depoimentos como se deu o aperfeiçoamento da sua prática lúdica em sala de aula:



Professora A-1 – Curso de Pós Graduação com especialização em Práxis e Docência nas Séries Iniciais ao Ensino Fundamental.

Professora A-3 – Curso de atividades lúdicas para crianças.

Professora A-4 – Pós-graduação em Práxis e docência.

Professora B-1 – Especialista em Psicopedagogia e Metodologia e Didática de Ensino.

Coordenadora C-1 – Pós-graduação em psicopedagogia Educacional e Gestão Escola. Fiz cursos sobre atividades lúdicas, cursos de: teatro, modelagem, confecção de brinquedos e bonecos com material de sucata e musicalização.

A todo o momento a nossa pesquisa ressalta e enfatiza a importância do lúdico no cotidiano dos alunos. Porém, a realidade nos dois casos, foge do discurso dos professores. Não notamos a prática lúdica na sala de aula interligada com o conteúdo na escola pública, e sim somente como conteúdo extracurricular. E na escola privada, embora a presença do lúdico esteja mais acentuada (devido as atividades lúdicas propostas em recreios por professores, gincana, semana do folclore e o texto complementar do material didático) que na escola pública, notamos que a instituição particular, em sala de aula foca no lúdico tradicional apenas como um método de fixação de conteúdo através do cumprimento da proposta do material didático que as vezes propõe o exercício de atividades lúdicas como método de fixação de determinados conteúdos.

Refletindo a respeito dessa realidade, é triste vivenciar crianças precocemente “adultizadas” distante do universo mágico, coberto de imaginação, de poderes, de vivências imaginárias, da inocência, em um mundo em que ela pode ser adulto, ser animal, ser objeto, ser quem ela quiser ser, mas sem deixar de ser criança. Dessa forma, as crianças ficam com o lado afetivo prejudicado, impossibilitadas de fazerem suas próprias descobertas por meio do brincar, uma vez que a criança aprende brincando e brincando ela é feliz.

Para mostrar que a criança descobre regras, aprende a se relacionar, socializar brincando, temos a teoria de Vygotsky (1988) afirmando que:

(...) a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária, revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam. A riqueza dos contos, lenda e o acervo de brincadeiras constituirão o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de

parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pais; expressa-se através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisão.<sup>32</sup>

Acreditamos que um professor que não sabe ou ignora o brincar, dificilmente desenvolverá um olhar sensível para a prática lúdica do seu aluno, tampouco reconhecerá o valor das brincadeiras na vida da criança.

E aqueles que na sua infância brincaram na rua, na escola, na sua própria casa, sentem a importância de transferir essa experiência para dentro da sala de aula. Nas entrevistas e formulários, sobre as brincadeiras, brinquedos e jogos que os professores costumavam brincar na infância, são em sua maioria os mesmos que eles proporcionam aos seus alunos. Apontaremos o que dizem algumas educadoras das escolas em questão sobre suas brincadeiras na infância, seguindo o mesmo critério de exposição dos depoimentos anteriores:

Professora A-1 – Costumava brincar de boneca, queimado, amarelinha, de escola, pega-pega e outros. Muitos desses brinquedos eram confeccionados por mim e meus colegas, outros eram presentes.

Professora A-2 – Eram brincadeiras populares, de casinha, boneca, pega-pega, corda, amarelinha, etc. Os brinquedos usados eram bolas, peteca, brincadeiras de roda.

Professora A-3 – De preso, de roda, adivinhações, bambolê, mãe de filhas, comidinha para as bonecas, etc.

Professora A-4 – Brincadeiras de roda, de boneca, de pega-pega, etc. Bola, corda, joguinhos.

Professora B-1 – Brincadeiras populares, alguns jogos de raciocínio e concentração.

Coordenadora C-1 – Boneca, fazer comidinha, amarelinha, queimado, cantigas de roda, bom barqueiro, corre-corre lacuxia, passa bola, esconde-esconde, 31 alerta, passa anel, brincadeira da fruta, da fita. Brincava de iô-iô, bola de gude.

Para comparar, vejamos os depoimentos referentes às brincadeiras que elas costumam utilizar na escola:

Professora A-1 – Queimado, amarelinha, pega-pega e outros.

Professora A-2 – Contação de história, cantigas de roda, brincadeiras livres com bolas e dirigidas, jogos pedagógicos e brinquedos.

Professora A-3 – Corre-corre, pega-pega nunca se acaba, esconde-esconde, jogos de tabuleiros e de montar.

Professora B-1 – Futebol de salão e de mesa.

---

<sup>32</sup> Disponível em: <http://www.fe.usp.br/laboratorios/labrimp/cullt.htm>, acesso em 02/09/2013.

Coordenadora C-1 – Toca do coelho, futebol, bambolê, brinquedos desenvolvidos com material de sucata, pega-pega, esconde-esconde; jogos no *tablet*.

É notório que o universo lúdico é diversificado, as brincadeiras de ontem são também as de hoje. Surgem constantemente novas brincadeiras, jogos e brinquedos, mas todos fazem parte das atividades lúdicas e também são patrimônios culturais da humanidade, ao qual todo cidadão tem direito ao acesso. E como acredita a Professora B-2, essas “brincadeiras, que hoje quase não se veem, muitas escolas estão resgatando-as” como é o caso da instituição privada aqui pesquisada.

Percebendo a importância do exercício de atividades lúdicas e as resgatando, concordamos com Santos quando ele afirma que,

As atividades lúdicas são indispensáveis para a criança e para a apreensão dos conhecimentos, do desenvolvimento cognitivo, além de possibilitarem o desenvolvimento da percepção, da imaginação, das fantasias e de sentimentos onde jogos e brincadeiras, podem ser uma maneira prazerosa de experimentar novas situações e ajudá-la a compreender e interagir mais facilmente com o mundo cultural. (SANTOS, 2002, p. 55)

Confirmamos que a ludicidade está presente no cotidiano das crianças: na televisão, vídeos, músicas infantis, jogos, entre outros e que esse espaço é rico em aprendizado, embora algumas vezes seja descuidado pelos adultos. Constatamos também em ambos os casos estudados, que a brincadeira, enfatizada por muitos teóricos como elemento indispensável na vida da criança, não é praticada de forma satisfatória como prática pedagógica.

Em ambas escolas o brincar é exercido pedagogicamente durante as aulas de educação física. Porém, no caso da escola pública em questão, as brincadeiras são pouco orientadas pelo professor e no caso da escola particular são bem orientadas.

Em sala de aula a escola particular em questão foca na atividade lúdica virtual através das animações do livro eletrônico exibido na lousa “mágica”. E das raras aulas em 3D para o Ensino Fundamental I.

As duas escolas sofrem uma disputa desigual no que diz respeito ao brincar virtual, já que a escola de rede privada dispõe de recursos para que possa conter em sua estrutura, material da tecnologia contemporânea, enquanto na de rede pública, não possui ao menos um computador que seja destinado aos alunos.

O que tem diminuído as desigualdades educacionais entre as duas escolas é o já citado projeto do governo federal: “Mais Educação”, que oferece as seguintes atividades: acompanhamento pedagógico, esporte e lazer, direitos humanos em educação, cultura e artes, inclusão digital e promoção da saúde. Cujas atividades são exercidas fora dessa escola pública já que ela não dispõe de uma estrutura adequada para realização dessas atividades. E dispor de uma escola bem estruturada em todos os seus aspectos e com espaço adequado, é, sem dúvida, motivante e proveitoso para a aprendizagem das crianças e necessário para uma relação prazerosa com os conteúdos didáticos no âmbito escolar.

A estrutura da escola estadual é muito receptiva e acolhedora às crianças, embora não contenha o aparato tecnológico que contem na outra escola, onde as crianças têm condições de acesso ao brincar virtual que precisa até ser monitorado e equilibrado. As crianças da escola pública brincam mais com o físico real conforme afirma a Professora A-4 quando diz que lá as crianças brincam mais com o “real” até pela clientela e que nem todos possuem aparelhos virtuais.

Essas são as questões mais levantadas pelas educadoras, das escolas aqui citadas, referentes à condição de uma prática pedagógica lúdica que, contemporaneamente, está correlacionada com o recurso lúdico virtual. Sobre este último, os depoimentos a seguir mostram algumas divergências e semelhanças de opiniões entre as educadoras quando a questão discutida é a interferência do brincar virtual no desenvolvimento da criança, se ele pode ser um modo de educar e quando atrapalha o brincar “real”:

Professora A-1 – Contribui para o desenvolvimento da criança, mas senão for dosado atrapalha.

Professora A-2 – Contribui quando é monitorado por um adulto. No virtual a criança perde o contato com outras crianças. Deixa de se relacionar e aprender com outras crianças.

Professora A-3 – Contribui para a inteligência, mas também acomoda a criança no desenvolvimento físico-motor. Limita a criatividade. O brincar virtual (...) mina o brincar real.

Professora A-4 – Contribui desde que se faça de forma diversificada, não apenas o virtual, mas com parcerias. E podem ser um modo de educar juntamente com outras brincadeiras.

Professora B-1 – Depende de como ele é usado. É preciso apenas o cuidado de não exagerar e causar prejuízos relacionais.

Coordenadora C-1 – Contribui. O que precisa é de orientação. Os dois fazendo parte da educação da criança. Dizer que o virtual

atrapalha no desenvolvimento da criança é como dizer que acreditar em papai Noel faz mal.

Como base nesses dados, verificamos que cabe ao professor ser o catalisador das potencialidades dos recursos lúdicos que estejam a sua disposição, como afirma a Professora A-3 completando o seu depoimento sobre o brincar virtual logo acima:

Professora A-3 - cabe à escola (educadores) proporcionar um brincar real para equilibrar. (Já que) o brincar real se vê mais (presente) nas escolas.

É importante que ele esteja atento ao fato de que certas atividades podem ser estimulantes para uns e outros não, necessitando de muita criatividade e redirecionamento da metodologia, utilizando diversas estratégias, sejam em relação às atividades lúdicas ou recursos. É fundamental que o educador seja ludicamente ativo, com amparo teórico, afim de, formar novas atitudes rompendo com o modelo educacional enraizado e internalizado.

Diante dessa premissa, segundo o RCNEI a função do professor vai além da transmissão de conteúdos,

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizado e propiciando espaços e situações de aprendizagem que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. (BRASIL, 1998, p 30)

Nesse sentido, façamos o uso de capacidades inventivas apropriando-se de novas técnicas educativas e, principalmente, ousando montar estratégias de trabalhos a partir da realidade dos alunos, sejam eles provenientes de uma condição social favorecida ou menos favorecida, e mesmo que o educador se considere metodologicamente com dificuldade para trabalhar com a ludicidade na sua prática pedagógica relacionando ou inserindo os conteúdos acadêmicos em uma proposta lúdica e interdisciplinar, não deve se acomodar a sua fragilidade pedagógica e seguir a motivação da Professora A-4 quando afirma:

Professora A-4 - Preparada de tudo, nem sempre estamos, mas ao longo de minha caminhada tenho procurado fazer minha prática pedagógica. Entendendo que tudo na vida é um processo, uma prática de prazer e que ajude meus alunos a crescer integralmente, fazendo-o entender-se como ser social e indivíduo pensante e consciente do seu papel no mundo.

Contudo, a maiorias das educadoras das duas escolas, se sentem preparadas para trabalhar com o lúdico na sala de aula. Como apontaremos a seguir:

Professora A-1 – A própria vivência em sala de aula acaba te preparando para trabalhar com a ludicidade.

Professora A-2 – Como professora, sei a importância da ludicidade e que é necessário reservar parte do tempo da aula para atividades mais atrativas para os alunos.

Professora B-1 – O profissional da educação deve considerar-se sempre em busca de conhecimento, porém com o conhecimento e a experiência que adquiri ao longo da profissão sinto-me preparada para trabalhar com a prática da ludicidade.

Coordenadora C-1 – Considero-me metodologicamente preparada para trabalhar com a prática da ludicidade, mas tenho que estar sempre se aperfeiçoando.

Por tanto, é obvio que a prática lúdica deve estar associada às propostas contidas no Projeto Político Pedagógico das escolas, inserida em um contexto e adotada de acordo com os estágios de desenvolvimento de cada turma.

Cada escola deve e pode, portanto, elaborar sua própria proposta pedagógica, decidindo como utilizar os recursos humanos e materiais disponíveis, de modo a atender as necessidades específicas do seu aluno.

Nesse sentido, a ludicidade pode ser utilizada de maneira mais aprofundada, direcionando a uma prática pedagógica de qualidade. Para concluir, é preciso deixar claro que, apesar de todos os questionamentos acerca da ludicidade, reconhecemos a importância de documentos que sinalizem um redirecionamento de um ensino lúdico que possa ajudar a fortalecer a sua presença na escola, havendo assim, uma renovação na prática pedagógica e a transformação para uma nova aprendizagem no sistema educacional.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao realizarmos essa pesquisa monográfica, concluímos que a ludicidade tem um papel fundamental no desenvolvimento humano, tanto escolar quanto pessoal. Ela traz subsídios significativos para serem trabalhados com os profissionais envolvidos direta ou indiretamente, podendo assim vir a solucionar problemas de aprendizagem e comportamento da criança.

Esse trabalho objetivou, através de pesquisas teóricas e qualitativas, defender a necessidade da presença do lúdico na prática pedagógica do educador, analisando tal presença na metodologia dos professores responsáveis pelo Ensino Fundamental I nas referidas instituições.

Através de entrevistas e observações, constatamos que há a presença de atividades lúdicas, porém mais ativamente nas aulas de educação física e recreio. Percebemos que, embora estejam conscientes da importância da linguagem lúdica para a educação da criança, ainda trabalham apenas de forma vaga e em momentos aleatórios, sem abarcar a construção de competências e habilidades, não dando a devida importância ao real valor do lúdico como elemento de formação.

A principal diferença constatada entre as duas escolas é que na de rede privada, a atividade lúdica presente na educação física não é dada aleatoriamente e sem significado, como na estadual. Diferem-se também na orientação de atividades lúdicas, existentes por vezes no recreio. Existe maior presença de atividade lúdica orientada na escola particular devido a gincanas e atividades especiais em datas comemorativas, além do exercício lúdico como complemento à transmissão do conteúdo teórico, bem como pelo lúdico virtual, este último não existente na escola pública estudada.

No que diz respeito aos teóricos que tratam da ludicidade na educação nas series iniciais, percebemos o consenso sobre a importância dessa linguagem, bem como da necessidade de preparo dos professores para inserir, com maior contextualização e significado, a ludicidade em sala de aula. Além disso, as teses e teorias de estudiosos, pensadores e professores contribuíram para o esclarecimento das indagações iniciais, apontadas neste trabalho monográfico, comprovando que, apesar de as atividades lúdicas não estarem devidamente ativas na maioria das práticas pedagógicas, muitos educadores já são contemplados com orientações

teóricas que lhes auxiliam a encontrar caminhos mais cativantes e significativos para fazerem uso dessa ferramenta, ligando-a aos conteúdos programados.

Alguns desses estudiosos vêm mostrando que a ludicidade possibilita o resgate de um elo que anda perdido no contexto escolar e social, trazendo de volta os direitos de sonhar, sorrir, cantar e brincar com liberdade e prazer. Direitos esses muitas vezes privados pela condição sócio financeira em que a criança se encontra, como é possível constatar na escola pública. Porém, através dos depoimentos e da análise do projeto político pedagógico, podemos afirmar o intuito da instituição e das professoras em garantir tais direitos, tendo o projeto “Mais Educação” como aliado.

Em relação às hipóteses apresentadas, concluímos que as professoras acreditam na importância da prática lúdica como aliada da pedagogia. Contudo, confirmamos, através da análise por observação e depoimentos, que as brincadeiras, jogos e brinquedos são, de maneira geral, recursos recreativos majoritariamente restritos a aulas de educação física, pouco utilizados como aliados pedagógicos ativos, principalmente na escola estadual, devido às acomodações e à pressão para desenvolver-se os tradicionais conteúdos curriculares.

Entendemos que é possível criar na sala de aula um ambiente favorável ao desenvolvimento e aprendizagem através do lúdico, afim de alcançar resultados completos no desenvolvimento da criança. E, neste sentido, notamos o desatento para o trabalhar lúdico no ambiente escolar. Apesar de a maioria das educadoras das escolas aqui pesquisadas, demonstrarem preocupação em se capacitarem sobre as atividades lúdicas em sala, afirmam não terem tido uma boa formação lúdica no período de treinamento acadêmico. Por tanto, cabe a esses profissionais refletir sobre suas posturas, que notamos serem contrastantes com seus entendimentos da ludicidade, e da relação que deve haver entre professor e aluno.

Desse modo, fica em nós uma expectativa de que o ensino possa tomar nova direção, tendo em vista uma melhor qualidade do mesmo. Temos como proposta informar aos docentes a necessidade e benefícios de se trabalhar com aulas mais prazerosas, dinâmicas e significativas, e que é possível praticar uma forma de ensino na qual a criança aprenda através do brincar. Estaremos assim contribuindo para o aprimoramento da prática pedagógica.



Ao adotarmos uma atitude lúdica e criativa, com um olhar para uma prática pedagógica mais valiosa, teremos melhores chances de transformar as crianças de hoje em cidadãos mais sensíveis, críticos e reflexivos, uma vez que elas serão os indivíduos responsáveis pela multiplicação do conhecimento, enquanto profissionais do futuro.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1987.

ALVES, Rubem. **Estórias Para Quem Gosta de Ensinar: O Fim dos Vestibulares**. São Paulo: Ars Poética, 1995.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA**: Lei nº 8.069/1990. 7ª edição. Brasília: Câmaras dos Deputados, Edições Câmara, 2010.

\_\_\_\_\_. **Lei de Diretrizes e Bases as Educação Nacional – LDB**: Lei nº 9.394/1996. Brasília: Subsecretária de Edições Técnicas, 1997.

\_\_\_\_\_. **Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN**. Secretaria da Educação Fundamental Arte, Ed. Brasiliense. Brasília, 1999.

\_\_\_\_\_. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental - Vol. 1, 2, 3. Brasília: 1998.

CHACRA, Sandra. **Natureza e Sentido da Improvisação Teatral**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

COURTNEY, Richard. **Jogo, Teatro & Pensamento: As Bases Intelectuais do Teatro na Educação**. 4.ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: Fae, 1988.

DIAS, Simone T. **A importância do Lúdico**. Americana: Universidade Estadual de Campinas, 2006.

ELKIND, David. B. **O que está Acontecendo com o Modo de Brincar das Crianças**. Disponível: <http://www.antroposofy.com.br/wordpress/o-que-esta-acontecendo-com-o-modo-de-brincar-das-criancas/>. Acesso 23/07/2013

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de janeiro: Paz e Terra, 1968.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOMES, Daniela. **A Ludicidade na Educação: Por uma formação lúdica do professor de língua inglesa**. In: PORTO, Bernadete S. (org.) **Educação e Ludicidade: Ensaios 03**. Salvador: GEPEL/FACED/UFBA, 2004.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

KOUDELA, Ingrid D. **Jogos Teatrais.** São Paulo: Perspectiva, 1984.

LÉLIS, Telma Nadja Silveira. **O Papel da Ludicidade na Clínica Psicossomática.** In: PORTO, Bernadete S. (org.) **Educação e Ludicidade: Ensaio 03.** Salvador: GEPEL/FACED/UFBA, 2004.

LUCKESI, Cipriano C. **Ludicidade e Atividades Lúdicas: Uma Abordagem a partir da Experiência Interna.** Salvador: GEPEL, 1992. Disponível em [http://www.luckesi.com.br/bibliografias/Atividades\\_Ludicas.htm](http://www.luckesi.com.br/bibliografias/Atividades_Ludicas.htm). Acesso dia 26/07/2013.

MARCELLINO, Nelson C. **Lazer e Educação.** Campinas: Papirus, 1990.

MENESES, João Gualberto de Carvalho. **Os Profissionais da Educação Básica.** In: MENESES, João G. de C. **Educação Básica: Políticas, Legislação e Gestão.** São Paulo: Pioneira Thomson, 2004.

MORENO, Jacob L. **Psicodrama.** 1959

OLIVEIRA, Vera Barros. **O Símbolo e o Brinquedo.** 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1992.

OLIVEIRA, Zilma de M. R. de **Educação Infantil: Fundamentos e Métodos.** São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. **A Educação Artística e a Psicologia da Criança.** Revista Pedagógica, 1954.

\_\_\_\_\_. **A Formação do Símbolo na Criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PICCOLO, G. M. **Análise das Manifestações Preconceituosas nos Jogos Infantis.** São Carlos/ Departamento de Educação Física e Motricidade Humana, 2005. Monografia de conclusão de curso.

PORTO, Bernadete de Souza. **Educação e Ludicidade: Ensaio 03.** Salvador: UFBA, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, GEPEL; Secretaria da Cultura e Turismo, 2004.

READ, Herbert. **A Educação pela Arte.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

REVERBEL, Olga. **Teatro na Escola.** São Paulo: Scipione, 1989.

SANTOS, Maria José Etelvina dos. **Desenvolvimento Emocional dos Educandos: Uma experiência com a formação de professores.** In: PORTO, Bernadete S. (org.) **Educação e Ludicidade: Ensaio 03.** Salvador: GEPEL/FACED/UFBA, 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SETZER, Valdemar W. **Efeitos Negativos dos Meios Eletrônicos em crianças, adolescentes e adultos**. Disponível em: <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/efeitos-negativos-meios.html>. Acesso em 14/08/2013.

SPOLIN, VIOLA. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

\_\_\_\_\_. **Jogos Teatrais para a Sala de Aula: Um Manual para o Professor**. São Paulo: perspectiva, 2008.

STEINER, Rudolf. **Andar, Falar e Pensar: A Atividade Lúdica**. 4. Ed. São Paulo: Antroposófica, 1994.

TOSTA, Rosa Maria. **A Atividade Lúdica da Criança no Contexto da Internação Hospitalar**. Boletim Clínico. São Paulo, n.3, 1997. Disponível em: [http://www.pucsp.br/clinica/publicacoes/boletins/boletim03\\_08.htm](http://www.pucsp.br/clinica/publicacoes/boletins/boletim03_08.htm). Acesso em 26/07/2013.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: Planejamento e Métodos**. 2. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

**Kathy Hirsh-Pasek**. Disponível em <http://www.pgpedia.com/h/kathy-hirsh-pasek>. Acesso em 23/07/2013

<http://www2.uol.com.br/aregiao/entrev/e-akio05.htm>. Acesso em 05/08/2013.

## APÊNDICE A – FORMULÁRIO PARA PROFESSORES

1. Qual a sua formação pedagógica?
2. Costumava brincar em sua infância?
3. Onde? Na rua, em casa e escola?
4. Como eram as brincadeiras?
5. Na escola os professores estimulavam à prática de atividades lúdicas?
6. Usava brinquedos? Como eram esses brinquedos?
7. Qual o significado de ludicidade para você?
8. Em sua graduação houve qualquer contato acerca da ludicidade ou alguma matéria que deu ênfase sobre o brincar?
9. Teve alguma instrução fora da faculdade ou algum curso sobre atividades lúdicas?
10. O que pensa sobre a importância do brincar para a criança?
11. Você acredita que o lúdico ajuda na assimilação de conteúdos?
12. Você faz uso de atividades lúdicas aqui na escola?
13. Como? Baseia-se em algo? Em algum teórico?
14. Acredita que a prática do lúdico ajuda a educar?
15. O que pensa sobre a importância do lúdico na escola?
16. Essa prática mostra alguma mudança em seus alunos?
17. Ela contribui para o ensino-aprendizagem?
18. Com o avanço da tecnologia na contemporaneidade, acredita que o brincar virtual contribui ou atrapalha o desenvolvimento da criança?
19. Acredita que os jogos e brincadeiras virtuais podem ser um modo de educar?
20. O que pensa sobre o brincar virtual x o brincar real? Para você o brincar virtual atrapalha o real?
21. Seus alunos brincam mais com a ludicidade real ou virtual?
22. Quais as brincadeiras dos alunos? Eles são estimulados por você?
23. Você se considera metodologicamente, preparado ou orientado para trabalhar com a prática lúdica?

## APÊNDICE B – REGISTRO FOTOGRÁFICO DE VISITAS À ESCOLA PÚBLICA



Fonte: Autora, 2013



Fonte: Autora, 2013





Fonte: Autora, 2013



Fonte: Autora, 2013

## APÊNDICE C – REGISTRO FOTOGRÁFICO DE VISITAS À ESCOLA PARTICULAR



Fonte: Autora, 2013



Fonte: Autora, 2013





Fonte: Autora, 2013



Fonte: Autora, 2013

## ANEXO A – RESPOSTAS A FORMULÁRIO PARA PROFESSORAS DA ESCOLA PÚBLICA

### Professora A-1

**1. Qual a sua formação pedagógica?**

Licenciatura Plena em Letras/Português.

**2. Costumava brincar em sua infância?**

Muito.

**3. Onde? Na rua, em casa e escola?**

Na rua, em casa e na escola.

**4. Como eram as brincadeiras?**

Costumava brincar de boneca, queimando, amarelinha, de escola, pega-pega e outras.

**5. Na escola os professores estimulavam à prática de atividades lúdicas?**

Muito pouco.

**6. Usava brinquedos? Como eram esses brinquedos?**

Sim. Muitos desses brinquedos eram confeccionados por mim e meus colegas, outros eram presentes.

**7. Qual o significado de ludicidade para você?**

A ludicidade para mim é muito importante, principalmente, para o processo ensino-aprendizagem.

**8. Em sua graduação houve qualquer contato acerca da ludicidade ou alguma matéria que deu ênfase sobre o brincar?**

Sim. Não muito devido ao curso que escolhi. Principalmente quando fiz o meu curso de Pós-Graduação.

**9. Teve alguma instrução fora da faculdade ou algum curso sobre atividades lúdicas?**

Através dos cursos de capacitação para professores.

**10. O que pensa sobre a importância do brincar para a criança?**

O brincar é tudo para a criança.

**11. Você acredita que o lúdico ajuda na assimilação de conteúdos?**

O lúdico estimula a concentração, assim como o raciocínio lógico.

**12. Você faz uso de atividades lúdicas aqui na escola?**

Sim.

**13. Como? Baseia-se em algo? Em algum teórico?**

Costumo me basear nas experiências adquiridas nos cursos, com os próprios colegas de profissão, como também na minha própria vivência.

**14. Acredita que a prática do lúdico ajuda a educar?**

Ajuda e muito.

**15. O que pensa sobre a importância do lúdico na escola?**

O lúdico é peça fundamental na escola.

**16. Essa prática mostra alguma mudança em seus alunos?**

Sim. Na socialização, na partilha da aprendizagem.

**17. Ela contribui para o ensino-aprendizagem?**

Com certeza.

**18. Com o avanço da tecnologia na contemporaneidade, acredita que o brincar virtual contribui ou atrapalha o desenvolvimento da criança?**

Contribui para o desenvolvimento da criança, mas se não for dosada atrapalha.

**19. Acredita que os jogos e brincadeiras virtuais podem ser um modo de educar?**

Depende dos jogos.

**20. O que pensa sobre o brincar virtual X o brincar real? Para você o brincar virtual atrapalha o real?**

Se não for dosado acaba atrapalhando.

**21. Seus alunos brincam mais com a ludicidade real ou virtual?**

Real.

**22. Quais as brincadeiras dos alunos? Eles são estimulados por você?**

Queimado, amarelinha, pega-pega e outros. Sempre.

**23. Você se considera metodologicamente, preparado ou orientado para trabalhar com a prática lúdica?**

Sim. A própria vivência em sala de aula acaba te preparando para com o lúdico.

**1. Qual a sua formação pedagógica?**

Licenciatura em Pedagogia.

**2. Costumava brincar em sua infância?**

Sim.

**3. Onde? Na rua, em casa e escola?**

Nos três ambientes.

**4. Como eram as brincadeiras?**

Eram brincadeiras populares, de casinha, boneca, pega-pega, corda, amarelinha, etc.

**5. Na escola os professores estimulavam à prática de atividades lúdicas?**

Sim.

**6. Usava brinquedos? Como eram esses brinquedos?**

Os brinquedos usados eram bola, boneca, peteca, corda, brincadeiras de roda.

**7. Qual o significado de ludicidade para você?**

É a prática de brincadeiras, onde a criança aprende brincando.

**8. Em sua graduação houve qualquer contato acerca da ludicidade ou alguma matéria que deu ênfase sobre o brincar?**

Sim.

**9. Teve alguma instrução fora da faculdade ou algum curso sobre atividades lúdicas?**

Sim.

**10. O que pensa sobre a importância do brincar para a criança?**

É fundamental para o desenvolvimento da criança nos aspectos físico, cognitivo e social.

**11. Você acredita que o lúdico ajuda na assimilação de conteúdos?**

Sim.

**12. Você faz uso de atividades lúdicas aqui na escola?**

Sim.

**13. Como? Baseia-se em algo? Em algum teórico?**

Através de contação de histórias, cantigas de roda, brincadeiras livres e dirigidas, jogos. A base está na minha formação profissional e nos autores que já li.

**14. Acredita que a prática do lúdico ajuda a educar?**

Sim, através das regras dos jogos, da representação do real e da convivência com o outro.

**15. O que pensa sobre a importância do lúdico na escola?**

O lúdico contribui para a criança aprender de forma prazerosa.

**16. Essa prática mostra alguma mudança em seus alunos?**

Os alunos interagem mais e demonstram mais interesse.

**17. Ela contribui para o ensino-aprendizagem?**

Sim.

**18. Com o avanço da tecnologia na contemporaneidade, acredita que o brincar virtual contribui ou atrapalha o desenvolvimento da criança?**

Contribui quando é monitorado por um adulto.

**19. Acredita que os jogos e brincadeiras virtuais podem ser um modo de educar?**

Sim.

**20. O que pensa sobre o brincar virtual X o brincar real? Para você o brincar virtual atrapalha o real?**

No virtual a criança perde o contato com outras crianças. Não, apenas a criança deixa de se relacionar e aprender com outras crianças.

**21. Seus alunos brincam mais com a ludicidade real ou virtual?**

Com o real.

**22. Quais as brincadeiras dos alunos? Eles são estimulados por você?**

Brincadeiras livres, com bola; jogos pedagógicos e brinquedos. Sim.

**23. Você se considera metodologicamente, preparado ou orientado para trabalhar com a prática lúdica?**

Sim, como professora, sei a importância da ludicidade e é necessário reservar parte do tempo da aula para atividade mais atrativas para os alunos. É necessário que haja mais material pedagógico na escola.

**Professora A-3**

**1. Qual a sua formação pedagógica?**

Nível Superior – Pedagogia.

**2. Costumava brincar em sua infância?**

Muito no interior de Sergipe, em Tobias Barreto.

**3. Onde? Na rua, em casa e escola?**

Na rua, em casa e na escola.

**4. Como eram as brincadeiras?**

De preso, de roda, adivinhações, bambolê, mãe de filhos, comidinha para as bonecas, etc.

**5. Na escola os professores estimulavam à prática de atividades lúdicas?**

Não.

**6. Usava brinquedos? Como eram esses brinquedos?**

Sim.

**7. Qual o significado de ludicidade para você?**

São brincadeiras com fins pedagógicos de aprendizagem.

**8. Em sua graduação houve qualquer contato acerca da ludicidade ou alguma matéria que deu ênfase sobre o brincar?**

Sim. Tivemos técnicas para fabricar máscaras, brinquedos educativos: dados-bolas, brinquedos de montar; musicalização.

**9. Teve alguma instrução fora da faculdade ou algum curso sobre atividades lúdicas?**

Sim. Fiz um curso de atividades lúdicas para crianças.

**10. O que pensa sobre a importância do brincar para a criança?**

Brincar para uma criança é necessário para seu desenvolvimento e formação.

**11. Você acredita que o lúdico ajuda na assimilação de conteúdos?**

Tenho certeza. A experiência me prova isso.

**12. Você faz uso de atividades lúdicas aqui na escola?**

Sim.

**13. Como? Baseia-se em algo? Em algum teórico?**

Além das atividades extra classe com os devidos professores. Uso músicas, caixas com letras, palavras, símbolos. Baseio-me no que aprendi na universidade, livros...

**14. Acredita que a prática do lúdico ajuda a educar?**

Acredito, é só vivenciar com eles.

**15. O que pensa sobre a importância do lúdico na escola?**

Uma criança com acesso a atividades lúdicas na escola, bem planejada e bem aplicada tem muita chance de se alfabetizar com mais facilidade.

**16. Essa prática mostra alguma mudança em seus alunos?**

Contribui muito.

**17. Ela contribui para o ensino-aprendizagem?**

Contribui para a inteligência, mas também, acomoda a criança no desenvolvimento do físico-motor.

**18. Com o avanço da tecnologia na contemporaneidade, acredita que o brincar virtual contribui ou atrapalha o desenvolvimento da criança?**

Acredito perfeitamente que contribui só que limita a criatividade.

**19. Acredita que os jogos e brincadeiras virtuais podem ser um modo de educar?**

Acredito que o brincar virtual para a criança de hoje é fundamental e deve estar inserido na realidade da escola atual.

**20. O que pensa sobre o brincar virtual X o brincar real? Para você o brincar virtual atrapalha o real?**

O brincar virtual é necessário só que mina o brincar real, cabe à escola proporcionar um brincar real para equilibrar. O brincar real hoje se vê mais nas escolas.

**21. Seus alunos brincam mais com a ludicidade real ou virtual?**

Ludicidade real.

**22. Quais as brincadeiras dos alunos? Eles são estimulados por você?**

Corre-corre, pega-pega nunca se acaba e esconde-esconde. Incentivo jogo de tabuleiro, jogos de montar, etc.

**23. Você se considera metodologicamente, preparado ou orientado para trabalhar com a prática lúdica?**

Todos os professores têm que procurar sempre inovar, ensinar, mostrar, proporcionar cada vez mais, melhores brincadeiras e brinquedos lúdicos.

**Professora A-4****1. Qual a sua formação pedagógica?**

Licenciatura Plena em Pedagogia; Pós-graduação em Práxis e docência.

**2. Costumava brincar em sua infância?**

Sim.

**3. Onde? Na rua, em casa e escola?**

Em todos esses lugares.

**4. Como eram as brincadeiras?**

Brincadeiras de rodas, de bonecas, de pega-pega, etc.

**5. Na escola os professores estimulavam à prática de atividades lúdicas?**

Alguns.

**6. Usava brinquedos? Como eram esses brinquedos?**

Bola, boneca, corda, joguinhos.

**7. Qual o significado de ludicidade para você?**

Muito importante.

**8. Em sua graduação houve qualquer contato acerca da ludicidade ou alguma matéria que deu ênfase sobre o brincar?**

Muitas. Principalmente jogos matemáticos.

**9. Teve alguma instrução fora da faculdade ou algum curso sobre atividades lúdicas?**

Sim, em cursos de capacitação.

**10. O que pensa sobre a importância do brincar para a criança?**

Ajuda a criança a crescer e desenvolver-se.

**11. Você acredita que o lúdico ajuda na assimilação de conteúdos?**

Sim.

**12. Você faz uso de atividades lúdicas aqui na escola?**

Sim.

**13. Como? Baseia-se em algo? Em algum teórico?**

Nas atividades do cotidiano e nas minhas experiências pessoais e pedagógicas.

**14. Acredita que a prática do lúdico ajuda a educar?**

Com certeza.

**15. O que pensa sobre a importância do lúdico na escola?**

Necessário, importante e prazeroso.

**16. Essa prática mostra alguma mudança em seus alunos?**

Infelizmente, está muito difícil o “educar” em todos os âmbitos, por causa disso a mudança esperada não acontece.

**17. Ela contribui para o ensino-aprendizagem?**



Era para contribuir, mas como disse acima, às vezes fica difícil.

**18. Com o avanço da tecnologia na contemporaneidade, acredita que o brincar virtual contribui ou atrapalha o desenvolvimento da criança?**

Contribui, desde que se faça de forma diversificada, não apenas o virtual, mas com parceria.

**19. Acredita que os jogos e brincadeiras virtuais podem ser um modo de educar?**

Sim, juntamente com outras brincadeiras.

**20. O que pensa sobre o brincar virtual X o brincar real? Para você o brincar virtual atrapalha o real?**

Na época de hoje é necessário que haja os dois.

**21. Seus alunos brincam mais com a ludicidade real ou virtual?**

Real, até pela clientela. Que nem todos possuem aparelhos virtuais.

**22. Quais as brincadeiras dos alunos? Eles são estimulados por você?**

Joguinho, recreação. Sim.

**23. Você se considera metodologicamente, preparado ou orientado para trabalhar com a prática lúdica?**

Preparado de tudo, nem sempre estamos, mas ao longo de minha caminhada tenho procurado fazer de minha prática pedagógica, entendendo que tudo na vida é um processo, uma prática de prazer e que ajude meu aluno a crescer integralmente fazendo-o entender-se como ser social e indivíduo pensante e consciente do seu papel no mundo.

## **ANEXO B – RESPOSTAS A FORMULÁRIO PARA PROFESSORAS DA ESCOLA PARTICULAR**

### **Professora B-1**

#### **1. Qual a sua formação pedagógica?**

Pedagoga especialista em Psicopedagogia e Metodologia e Didática de Ensino.

#### **2. Costumava brincar em sua infância?**

Sim.

#### **3. Onde? Na rua, em casa e escola?**

Em casa e na escola às vezes.

#### **4. Como eram as brincadeiras?**

Brincadeiras populares.

#### **5. Na escola os professores estimulavam à prática de atividades lúdicas?**

Pouco.

#### **6. Usava brinquedos? Como eram esses brinquedos?**

Alguns. Jogos de raciocínio e concentração.

#### **7. Qual o significado de ludicidade para você?**

O caminho que conduz a aprendizagem da criança de forma significativa.

#### **8. Em sua graduação houve qualquer contato acerca da ludicidade ou alguma matéria que deu ênfase sobre o brincar?**

Sim.

#### **9. Teve alguma instrução fora da faculdade ou algum curso sobre atividades lúdicas?**

Sim.

#### **10. O que pensa sobre a importância do brincar para a criança?**

Através do brincar a criança aprende, experimenta o mundo, as relações sociais, elabora sua autonomia e organiza emoções.

#### **11. Você acredita que o lúdico ajuda na assimilação de conteúdos?**

Sim.

**12. Você faz uso de atividades lúdicas aqui na escola?**

Sim.

**13. Como? Baseia-se em algo? Em algum teórico?**

O material que a escola dispõe nos oferece o conteúdo lúdico para ser trabalhado simultaneamente ao assunto.

**14. Acredita que a prática do lúdico ajuda a educar?**

Sim.

**15. O que pensa sobre a importância do lúdico na escola?**

Favorece o bem estar da criança, contribuindo assim para a aprendizagem.

**16. Essa prática mostra alguma mudança em seus alunos?**

Sim.

**17. Ela contribui para o ensino-aprendizagem?**

De modo muito eficaz.

**18. Com o avanço da tecnologia na contemporaneidade, acredita que o brincar virtual contribui ou atrapalha o desenvolvimento da criança?**

Depende de como ele é usado.

**19. Acredita que os jogos e brincadeiras virtuais podem ser um modo de educar?**

Sim.

**20. O que pensa sobre o brincar virtual X o brincar real? Para você o brincar virtual atrapalha o real?**

O brincar virtual faz parte dessa nova dinâmica contemporânea. É preciso apenas o cuidado de não exagerar e causar prejuízos relacionais.

**21. Seus alunos brincam mais com a ludicidade real ou virtual?**

Real.

**22. Quais as brincadeiras dos alunos? Eles são estimulados por você?**

Futebol de salão, de mesa.

**23. Você se considera metodologicamente, preparado ou orientado para trabalhar com a prática lúdica?**

O profissional da educação deve considerar-se sempre em busca do conhecimento. Porém, com o conhecimento e a experiência que adquiri ao longo da profissão, sinto-me preparada para trabalhar com a prática da lúdica.



## **ANEXO C – TRANSCRIÇÃO DE ENTREVISTA COM COORDENADORA DA ESCOLA PARTICULAR**

### **Coordenadora C-1**

#### **1) Qual sua formação pedagógica?**

Licenciatura em Pedagogia - UFS. Pós graduação: Psicopedagogia Institucional - Pio Décimo. Gestão Escolar: Uniseb Interativa.

#### **2) Como funciona o plano político pedagógico aqui da escola?**

Nós trabalhamos com material didático próprio que propõe a interdisciplinaridade entre 8 disciplinas que já vem no próprio material daqui. Cada unidade são 3 eixos temáticos que ligam as disciplinas. Livros dividido em módulos com 3 eixos temáticos por bimestre. As 8 disciplinas: português onde se insere redação, ciências sociais (temas transversais ligados a cidadania), matemática, ciências naturais, história, geografia e arte introduzindo desde o maternal figuras e pinturas e cores onde o professor faz uma narrativa daquela arte. As cores primárias e depois a parte lúdica misturando as tintas para descobrir as secundárias, depois, reprodução em telas, técnicas com sabão, técnicas de “mobli”, balança com cabide, cada turma no final tem sempre uma atividade prática.

#### **3) Qual o principal foco da proposta pedagógica?**

Na nossa proposta pedagógica a importância está em q a criança esteja conectada, ligada no mundo da tecnologia e não podemos fugir dessa realidade. O aluno tem que aprender a aprender sempre e a pôr em prática aquilo que ele aprendeu.

#### **4) Observei na educação física a prática de atividades lúdicas. Em que se baseia a professora?**

A educação física é feita a teoria pelo livro e a prática na quadra, onde a professora propõe brincadeiras passando as regras, resgatando as atividades lúdicas e tem também as modalidades esportivas para o Ensino Fundamental 2. Na educação física se trabalha essa parte de lateralidade, psicomotricidade. Tudo segue a teoria do livro onde cada unidade tem uma meta e a relação teoria e prática. Existe por exemplo corrida com obstáculos. Aqui nós nunca conseguimos formar turmas de basquete e de vôlei e não sei o porquê. Mas karatê, tênis de mesa, xadrez sempre têm alunos e turma.

#### **5) Onde se insere o brincar virtual como prática pedagógica aqui na escola?**

As crianças têm juntamente com o material didático, o livro eletrônico e nele as crianças assimilam os conteúdos juntamente com animações, por exemplo: quando vão estudar as regiões do Brasil no livro eletrônico tem um mapa em que os alunos podem separar e juntar, aproximar e distanciar as regiões descobrindo assim as características de cada uma como: a vegetação.

No livro eletrônico há também palavras destacadas por cor e formato diferente e quando a criança clica na palavra aparece um sinônimo, antônimo ou curiosidade.

Mas é no livro padrão eles respondem as atividades e é lá que os professores corrigem.

#### **6) Além da aula de educação física existe mais presença do lúdico como prática pedagógica?**

Existe no material didático o texto complementar, que é quando um assunto foi dado, vem no final esse texto em forma de poesia ou de história e os professoras de sala mesmas organizam uma encenação ou outra atividade em cima disso.

### **7) Quando estudei aqui havia aula 3D. Existe aula 3D para o fundamental I?**

Existe algumas aulas, apenas para alguns temas, em 3D como quando estudaram as fases da lua e a origem do universo.

### **8) Onde mais há tecnologia e a presença do virtual?**

Nas salas existe a lousa eletrônica, "lousa" "conectada" no computador onde o professor tem acesso ao livro eletrônico que interpreta os conteúdos com animação virtual, música, etc.

### **9) Há presença de Ludicidade em datas comemorativas aqui?**

Tiveram em Agosto na semana do folclore, o resgate do folclore com cantigas, danças, lendas, dramatização. Após o recreio eles tinham atividades que resgatavam o folclore, onde cada turma em dias diferentes apresentavam-se aos outros, com música, dança, provérbios, dramatização...

### **10) Quais objetivos do material didático?**

Os alunos através do material didático são educados a pensar e se posicionar como por exemplo: quando os portugueses aqui chegaram já existiam os índios e o Brasil passou a ser uma nova Terra para PORTUGAL. Aqui nós passamos uma visão crítica.

Por vezes para conteúdo de história a coordenação propõe que o professor passe um trabalho ou dramatização para que os alunos trabalhem os conteúdos passados.

### **11) Os alunos têm o hábito de ler e contar histórias?**

Do maternal ao ensino médio aqui contam com um projeto de leitura que é desenvolvido de acordo com as orientações do MEC, que é para desenvolver as habilidades e competências, onde levam para casa um livro da literatura infantil para os pais ou responsáveis lerem com as crianças e responder 2 ou 3 perguntas propostas e a criança preenche uma ficha ilustrando a história e dizendo o que gostou e o que não gostou.

No fundamental 1 ao 9 ano são 4 livros do projeto de leitura fora os paradidáticos que estão sendo trabalhados com a professora de sala, quem desenvolve o projeto leitura é um professor específico que trabalha interpretação e também com tecnologia. As atividades existem para ver se os alunos atingiram a 'competência' de acordo com aquele livro e quanto mais competências forem atingidas vai elevando o nível até o ensino médio.

### **12) Costumava brincar na sua infância?**

Brinquei muito de boneca, fazer comidinha, na rua de amarelinha, queimado, cantigas de roda, bom barqueiro, corre corre lacuxia, queimado, passa bola (pagando prendas), esconde-esconde, 31 alerta, passa anel, amarelinha, brincadeira da fruta, da fita e não lembra como aprendeu. Brincadeiras que hoje quase não se vê e ela acredita que muitas escolas estão resgatando essas brincadeiras. Porque hoje a maioria dos alunos desde a educação infantil (2 aos 5 anos) estão com celular e/ou tablete.

### **13) Na escola os professores te estimulavam a prática de atividades lúdicas?**

Não lembro se as brincadeiras em minha infância eram orientação dos professores mas acredito que podem ter sido, pois lembro deles observando. Na educação física o conhecido antigamente como primário, hoje, chamado Ensino Fundamental I, os professores de educação física estimulavam

atividades lúdicas. Apenas a partir da quinta série o que hoje equivale ao 6º ano é que o professor de educação física estimula as atividades esportivas.

#### **14) Onde brincava? Usava de brinquedos? Como eram esses brinquedos?**

Eu brincava em casa, brincava na escola, brincava na rua e lembra de uma única professora que brincava junto com os alunos e era bem carinhosa.

Brincava io-iô, bola de gude na escola. Na escola tinha alguns brinquedos.

A entrevistada diz que hoje em dia pra iniciar as brincadeiras como Passa Anel as crianças não sabem mas depois de ensinar, eles já pedem.

A professora de Educação física estava brincando de Cacique, a coordenadora relata que essa atividade por exemplo desenvolve percepção auditiva, percepção visual. Há uma série de atividades que é necessário desenvolver para atingir uma série de competências, relata a coordenadora.

Ela lembra de muitas brincadeiras aprender com a mãe e com as irmãs mais velhas e algumas na escola na educação física e inclusive uma professora carinhosa que brincava com os alunos.

#### **15) Como é o recreio aqui?**

No recreio temos: atividade livre e recreio dirigido que são atividades lúdicas com uma professora e o coordenador de esportes geralmente fica com os meninos que normalmente optam por jogar futebol. As meninas geralmente fazem atividade com a professora, que são brincadeiras como “A toca do coelho”, que é assim: vários bambolês no chão e a professora vai dizendo números que significam a quantidade de crianças dentro do bambolê.

#### **16) E como é a estrutura daqui para o lúdico?**

Contamos com duas unidades, o mais conhecido como Coquinho ou O Mundo da Criança que vai do maternal ao Ensino Fundamental I mas agora está em reforma e as crianças estão tendo aula aqui na unidade do fundamental II e ensino médio.

No fundamental tem aula de inglês e espanhol onde as crianças cantam nessas línguas e em datas comemorativas como dia dos avós e pais apresentam essas canções aos familiares e etc.

Fundamental I até o terceiro ano têm aula de música e o 4 e 5 ano têm coral.

A fisioterapeuta trabalha também com brinquedos desenvolvidos com material de sucata como um coelhinho feito de garrafa pet com várias bolinhas isopor dentro onde a criança assoprava e as bolinhas voavam, trabalhando com a respiração. Trabalhou por exemplo a coordenação motora com material de sucata.

#### **17) Qual o significado de ludicidade para a senhora?**

Eu acredito que a gente só aprende quando nos dá prazer até mesmo com adultos tudo precisa de motivação e acho importantíssimo o exercício da atividade lúdica, disse que a criança não deve crescer sem passar pela fase da fantasia, das brincadeiras pois caminhando junto ajuda a criança na assimilação de conteúdos e desenvolvimento cognitivo.

#### **18) Em sua graduação houve qualquer contato acerca da ludicidade ou alguma matéria que deu ênfase sobre o brincar?**

Na faculdade tive uma professora que falava sobre a importância do brincar, a professora de faculdade dela se chamava Valburga na UFS e dizia que se não usasse de atividades lúdicas as crianças teriam dificuldade.

Um professor que destaca a importância do lúdico segue uma linha em que te faz sair da aula renovada e cheia de ideias. E em sua graduação ela sentiu falta de mais entendimento sobre isso, pois havia teoria mas não havia prática.

**19) Teve alguma instrução fora da faculdade ou algum curso sobre atividades lúdicas?**

Fiz cursos sobre atividades lúdicas com a professora Aglaer de Alencar no Centro de Criatividade, cursos de: teatro, modelagem, confecção de brinquedos e bonecos com material de sucata. Fez também musicalização com outro profissional.

**20) Acredita que a prática do lúdico ajuda a educar?**

Acredito na importância do lúdico para a criança aprender inclusive sobre a frustração.

E a criança gosta de ouvir a mesma história várias vezes para perder o medo, o medo do q não conhecem como o lobo mal na história.

**21) Se baseia em algo? Em algum teórico?**

A base é a interdisciplinaridade proposta no material didático e a “competência” (habilidade e capacidade) a ser alcançada. Acredito que o lúdico ajuda a educar.

**22) O que pensa sobre a importância do lúdico na escola?**

Acredito que para a criança se desenvolver bem através do lúdico, é necessário toda uma orientação pedagógica.

**23) Essa prática mostra alguma mudança em seus alunos? Ela contribui para o ensino-aprendizagem?**

Acredito que a prática de atividades lúdicas muda o comportamento da criança, mas a explicação que ela deu para essa crença foi que a criança não copia o trabalho da internet e assimila melhor os conteúdos os desenvolvendo através do brincar.

**24) Com o avanço da tecnologia na contemporaneidade vc acredita que o brincar virtual contribui ou atrapalha o desenvolvimento da criança?**

Contribui e no mundo de agora não pode tirar isso das crianças é que assim como uma moeda tem os dois lados, o que precisa é de orientação. Os dois fazendo parte da educação da criança.

No livro do primeiro ano no livro contém: desafios lógicos, por exemplo: no desenvolvimento de percepção tem o tema: "eu me conheço", onde eles descobrem por meio de jogos, sobre a família, sobre o que eles gostam de onde são...

Dizer que o virtual atrapalha no desenvolvimento da criança é o como dizer que acreditar em papai noel faz mal. A criança aprende pelo lúdico a se superar e se equilibrar. A aprender sobre o não, sobre frustração.

Aqui temos também atividades de culinária, fazem receitas propostas por professor, pelo livro, ou por datas comemorativas.

**25) Quais as principais brincadeiras dos alunos? Eles são estimulados por você?**

Os alunos principalmente do primeiro e segundo ano gostam muito de pega-pega e esconde-esconde. E os maiores costumam jogar futebol. As meninas muitas vezes trazem tablete e ficam no pintar e jogar no tablete. E tem a hora que o professor chama pra brincar.



A professora de educação física e de sala também trabalha com material de sucata e jogos lúdicos.

**26) A senhora se considera metodologicamente preparada ou orientada para trabalhar com a prática lúdica?**

Me considero metodologicamente preparada para trabalhar com a prática da ludicidade mas acredito que temos que estar sempre nos aperfeiçoando.

Aqui tem também a gincana recreativa e cultural onde tem trabalho voluntário e artes: dança, paródia, encenações. Onde a participação dos pais serve de um grande estímulo.